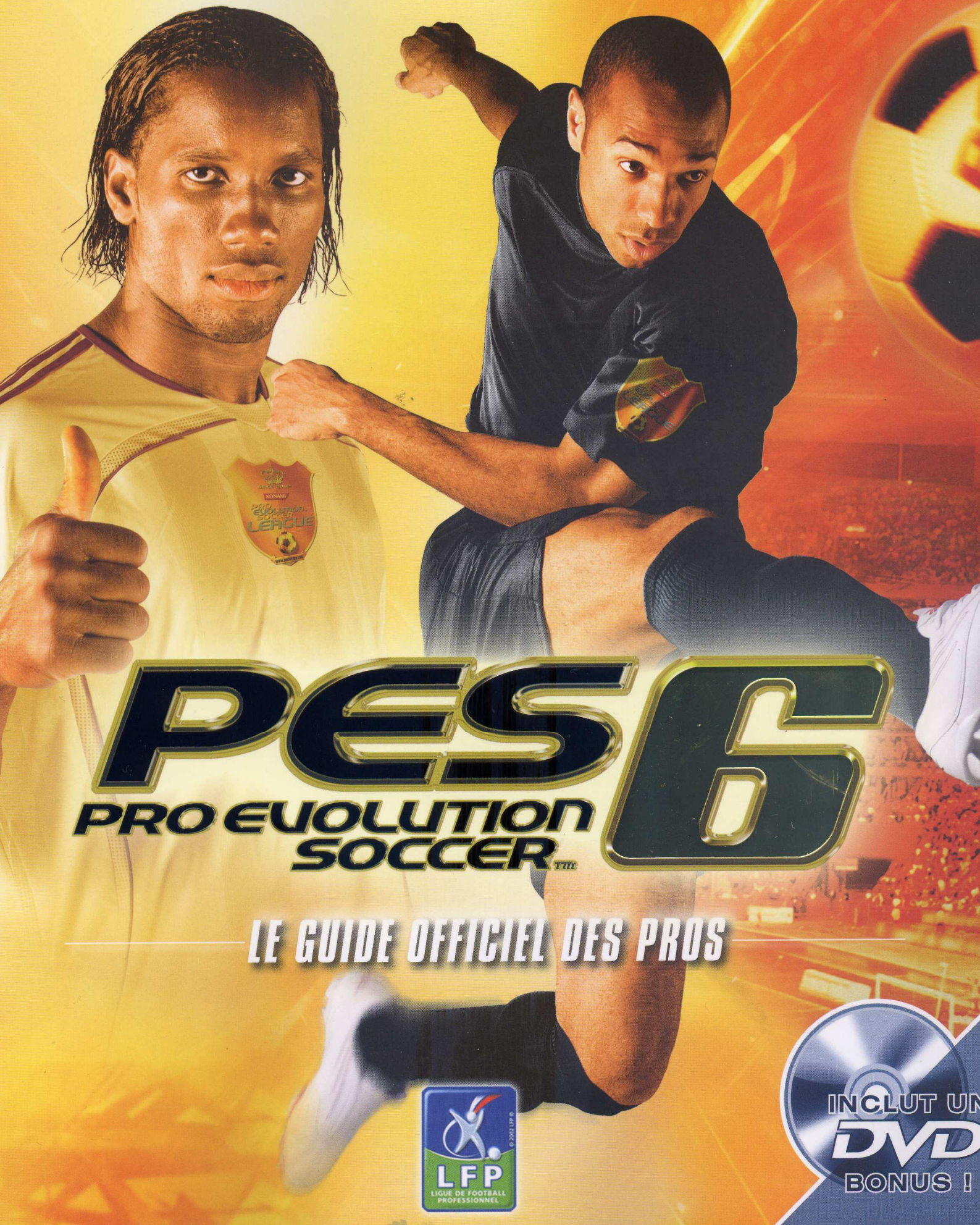
PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

KONAMI

piggyback



PES 6

PRO EVOLUTION SOCCER™

LE GUIDE OFFICIEL DES PROS

LFP
LIGUE DE FOOTBALL PROFESSIONNEL

INCLUT UN DVD BONUS !

IRELL

SOMMAIRE

Introduction	4
Principes du jeu	8
Entraînement	16
Comment utiliser le DVD	58
Mouvements secrets	60
Tactiques de jeu	68
Ligue des Masters	82
Equipes et joueurs	100
Suppléments	154
Index	167

PRO EVOLUTION SOCCER 6 : LE GUIDE DES PROS !

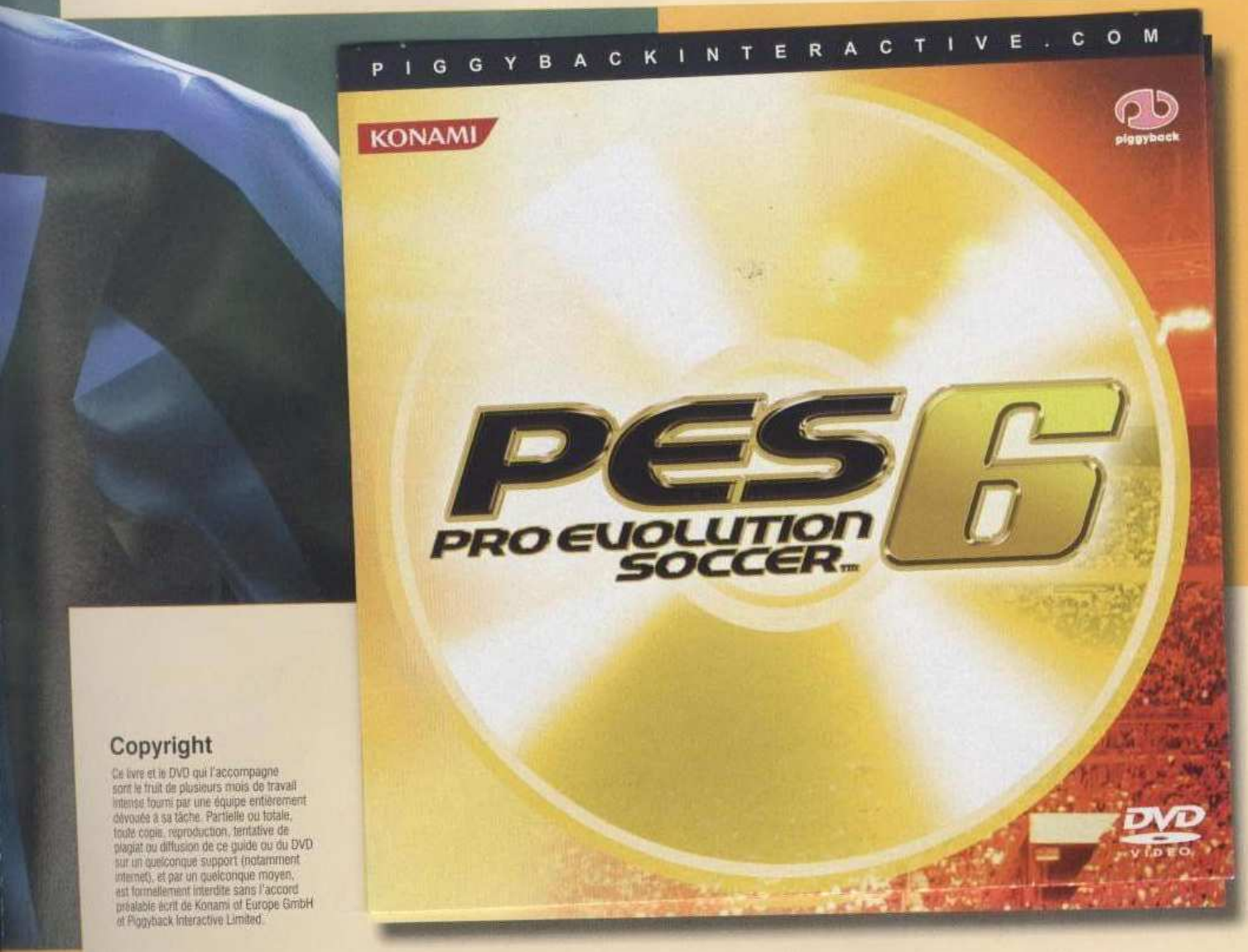
Forte du succès du Guide Officiel Pro Evolution Soccer 5, l'équipe de Piggyback a malgré tout décidé de remettre son ouvrage sur le métier plutôt que de simplement le réviser. Six mois de travail intensif ont donc été nécessaires pour créer le livre que vous tenez entre les mains, référence absolue du dernier volet de la série PES.

Bénéficiant de l'apport de quelques-uns des membres les plus illustres de la communauté PES – des experts de Pro Evolution Soccer qui s'évertuent constamment à repousser les limites du jeu – ce guide des Pros est conçu pour être utilisé en parallèle avec le DVD bonus, outil indispensable pour assimiler aisément tous les mouvements, feintes et techniques.

L'introduction qui suit le sommaire vous présente à la fois la structure du guide et les principales nouveautés de PES 6 ; les multiples références de page qui y sont fournies vous aideront à vous familiariser en douceur avec le contenu de ce livre.

SPÉCIFICITÉS DE LA XBOX 360

La version Xbox 360 de Pro Evolution Soccer 6 diffère de ses consoeurs PlayStation 2 et PC sur plusieurs points. Consultez le chapitre Suppléments à la page 164 pour connaître les fonctionnalités spécifiques à cette plate-forme, et notamment la liste des performances qui vous permettront de faire grimper votre score de joueur…



Copyright

Ce livre et le DVD qui l'accompagne sont le fruit de plusieurs mois de travail intense fourni par une équipe entièrement dévouée à sa tâche. Partielle ou totale, toute copie, reproduction, tentative de plagiat ou diffusion de ce guide ou du DVD sur un quelconque support (notamment internet), et par un quelconque moyen, est formellement interdite sans l'accord préalable écrit de Konami of Europe GmbH et Piggyback Interactive Limited.

INTRODUC

QUOI DE NEUF ?

En un mot : tout. Les lecteurs de notre précédent guide consacré à PES 5 le constateront : le Guide des Pros de PES 6, dont la structure vous est présentée ci-dessous, a été entièrement repensé pour répondre, comme son nom l'indique, aux attentes des experts de PES.

DVD bonus : le DVD reproduit tous les mouvements (soit plus de 150) décrits dans les chapitres « Entraînement » et « Mouvements secrets ». La possibilité de visionner chaque technique rend leur apprentissage beaucoup, beaucoup plus simple.

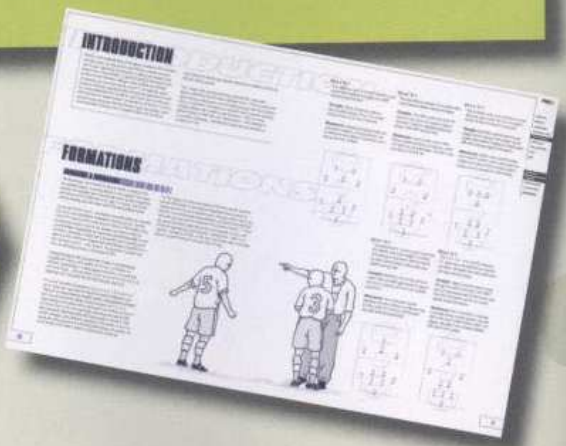
Principes du jeu (page 8) : ce court chapitre a pour objectif de présenter aux néophytes les menus essentiels de PES 6. Si vous avez besoin d'aide pour configurer certaines options élémentaires, consultez la notice du jeu.

Entraînement – index des mouvements (page 19) : cet imposant tableau récapitule plus de 130 mouvements, en donnant pour chacun d'eux les commandes correspondant aux trois versions du jeu (PlayStation 2, Xbox 360 et PC), et une référence de page qui renvoie à sa description détaillée.

Entraînement – les mouvements (page 23) : chaque mouvement (dont la référence vous permet de le retrouver facilement dans le DVD) est analysé sous toutes les coutures dans un tableau qui lui est propre : description, conseils d'exécution, astuces… vous avez accès en un clin d'œil à toutes les informations le concernant.

Mouvements secrets (page 60) : ce chapitre vous révèle tous les gestes spéciaux et confidentiels utilisés par les professionnels de PES. Même les joueurs accomplis éprouvent des difficultés à exécuter certaines de ces techniques.

Tactiques de jeu (page 68) : ce chapitre vous présente en détail chacune des nombreuses options de l'écran « Réglages de formation », des stratégies manuelles à la création de formations originales, en passant par les flèches de condition et l'accumulation de fatigue des joueurs.



INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SEC
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTE
ÉQUIPES ET JOUEU
SUPPLÉMENTS
INDEX
QUOI DE NEUF ?
UTILISATION DU D
NOUVEAUTÉS DE P
PAROLES DE PROS

Ligue des Masters (page 82) : découvrez dans ces pages tous les rouages du principal mode un joueur de PES ainsi que la liste des meilleures recrues potentielles, qu'il s'agisse de stars confirmées ou de joueurs prometteurs.

Equipes et joueurs (page 100) : ce chapitre passe aux crible 23 équipes (sans compter l'équipe d'origine de la Ligue des Masters) – forces et faiblesses, formations recommandées, tableaux des joueurs détaillant leurs capacités… Plongez-vous dans cette étude approfondie et les meilleures équipes de PES n'auront plus aucun secret pour vous.

COMMENT UTILISER LE DVD

Après avoir inséré le disque dans votre lecteur DVD, choisissez une langue. Vous accédez alors au menu principal, où vous sont proposées cinq options : Entraînement, Mouvements secrets, Situations de jeu, Buts en Or et Entretien. De plus amples informations concernant les fonctions du DVD vous attendent aux pages 58 et 59.

Le menu **Entraînement** contient les démonstrations de chacun des mouvements (qui sont classés et référencés de la même manière dans le guide et dans le DVD) décrits dans le chapitre Entraînement. Chaque geste est reproduit à deux reprises : d'abord à vitesse normale, puis au ralenti. Lors de ce second passage, les commandes correspondantes apparaissent sur les diagrammes des manettes Xbox 360 et PlayStation 2. Si vous souhaitez visionner un mouvement spécifique, sélectionnez la catégorie de votre choix, puis la référence adéquate à l'aide de la télécommande de votre lecteur.

La section **Mouvements secrets**, semblable dans son fonctionnement au menu Entraînement, recèle les démonstrations de tous les mouvements secrets décrits dans le chapitre éponyme du guide.

Le menu **Situations de jeu** vous donne accès à une série de situations typiques d'un match de PES pour vous aider à réagir au mieux.

Enfin, la section **Buts en Or** renferme une sélection des plus beaux buts et autres actions spectaculaires réalisées par l'équipe de Piggyback au cours de la création du guide. Place au spectacle !

L'**Entretien** vous donne accès à une interview exclusive de Shingo « Seabass » Takatsuka, le producteur de la série PES.

LES NOUVEAUTÉS DE PRO EVOLUTION SOCCER 6

NOUVEAUX MOUVEMENTS

Pour ceux qui souhaitent entrer tout de suite dans le vif du sujet, le tableau suivant dresse l'inventaire des nouveaux mouvements de PES 6, en donnant pour chacun la référence de la page du chapitre Entraînement où se trouve sa description détaillée.

MOUVEMENT	DESCRIPTION	VOIR PAGE
Dribble latéral révisé	Contrairement à PES 5, le dribble latéral s'active maintenant avec ✥ tout en appuyant sur une touche supplémentaire.	31
Dribble lent	L'allure de dribble « intermédiaire » a été remplacée par un dribble lent qui cache de nombreuses applications.	31
Talonnade	Ce nouveau tir, qui se déclenche dans certaines situations spécifiques, vous permettra de planter des buts superbes. La section « Conseils d'expert » relative au tir, dans le chapitre Entraînement, offre une illustration de ce type de frappe.	42
Feinte en V	Cette nouvelle feinte combine un râteau avec une brusque accélération sur le côté.	51
Intérieur-extérieur	Cette feinte est réservée à une poignée de joueurs. Le guide vous indique non seulement comment, mais surtout qui peut la réaliser.	52
Feinte rapide	Laissez votre vis-à-vis sur place avec ce démarrage subit.	53
Feinte de Matthews	Servez-vous de cette nouvelle feinte pour tromper un défenseur avec un joueur immobile.	53
Quart de tour	Un mouvement qui permet à un joueur doté d'une « Précision dribble » supérieure à 90 d'échapper par un brusque départ sur le côté à un défenseur qui le charge.	53

NOUVEL ÉQUILIBRE DE JEU

Nous avons directement demandé à Shingo « Seabass » Takatsuka, le célèbre producteur de PES, de résumer les principales modifications qui ont été apportées à PES 6. Pour en savoir plus de sa propre bouche, écoutez vous-même ses révélations sur le DVD...

Moins de fautes pour plus de fluidité : « Un des changements les plus importants dans PES6 concerne l'arbitrage. Nous voulions avec PES5 retranscrire précisément le nombre de fautes d'un vrai match de football. Mais cet aspect interférait avec le gameplay de PES6 ; nous avons donc fait en sorte que moins d'interruptions viennent perturber le déroulement des actions. »

Nouvelle IA pour les gardiens : « Nous avons retravaillé entièrement l'IA des gardiens pour qu'ils se comportent de manière plus réaliste. Les gardiens se montrent maintenant plus sûrs dans leurs parades, même s'ils commettent encore des erreurs dans certaines situations. La valeur des capacités d'un gardien détermine de manière plus marquée la qualité de ses performances : vous noterez une différence sensible de niveau entre un gardien doté d'une Technique de 95 et un autre d'une Technique de 75 qui éprouvera plus de difficultés à contrôler le ballon. »

Influence de la Coupe du Monde : « Après la Coupe du Monde, nous avons décidé de réviser le moteur du jeu au vu des différences de niveau que nous avons constatées entre les équipes. Par exemple, dans PES5, toutes les équipes bénéficiaient d'un jeu de passe au moins à peu près correct ; même au sein d'une équipe médiocre, les joueurs pouvaient se passer longuement le ballon avant de tirer. Lors de la Coupe du Monde, nous avons vu qu'en réalité, les équipes les plus faibles transmettaient le ballon plus lentement et peinaient pour élaborer un jeu fluide par comparaison avec les grosses cylindrées qui pratiquaient un football plus vif. Cette différence est maintenant retranscrite dans PES6. »

Le dribble et la disparition du « sprint intermédiaire » : « Nous avons décidé de retirer à la touche R2 (touche Commandes spéciales) sa fonction de « sprint intermédiaire ». Ce qui ne signifie pas que ce dernier a totalement disparu du jeu… Vous remarquerez que les joueurs ne courent plus aussi vite qu'auparavant lorsque vous maintenez enfoncée la touche Accélération : en fait, ils se déplacent à l'allure du sprint intermédiaire. Certains joueurs naturellement très rapides balle au pied, comme Ronaldinho et Giuly, font cependant exception, et courent à leur allure maximale quand vous maintenez la touche Accélération enfoncée.

Où est passé le « vrai » sprint ? Vous devez en fait tapoter rapidement la touche Accélération ou la direction du mouvement pour que le joueur atteigne sa vitesse maximale balle au pied. Dans le football, aucun joueur ne peut effacer toute une équipe adverse avec sa seule vitesse de pointe ; nous avons donc essayé de rendre plus réaliste cet aspect du jeu. Ainsi, dans leur grande majorité, les joueurs qui portent le ballon sont maintenant plus lents que ceux qui les poursuivent. »

Un secret : « Il existe une capacité cachée que nous avons appelé « Sang-froid ». Quand un joueur la possède, il garde son calme quand il marque un but et durant la célébration qui s'ensuit. »

Capacités des joueurs : « Nous avons revu à la baisse les capacités des joueurs de façon à ce que celles qui dépassent les 95 soient rares. Henry, par exemple, fait figure d'exception, puisqu'il possède plusieurs capacités dans cette zone – ce qui se retranscrit immédiatement sur le terrain par une technique et une accélération très supérieures à la moyenne. La limite des 95 fait office de ligne de démarcation entre les joueurs bons et excellents. »

PAROLES DE PROS

Le tableau suivant contient quelques précieuses astuces fournies directement par des spécialistes de PES reconnus dans la communauté du jeu : les informations qu'il recèle vous donnent un avant-goût des conseils que vous trouverez disséminés tout au long du guide. Suivez les indications de la colonne « Information complémentaire » si vous souhaitez en savoir plus sur un mouvement ou une fonction en particulier.

EXPERT INTERROGÉ	QUESTION	RÉPONSE	INFORMATION COMPLÉMENTAIRE
Arnaud Patient, alias "Nonomel", fait partie des 15 meilleurs joueurs de PES en France.	Comment maintenez-vous la solidité d'une ligne défensive ?	J'empêche les quatre défenseurs de monter, même les arrières latéraux. Pour cela, je leur attribue le poste de SAC. Ce système permet de limiter les risques en cas de contre-attaque, surtout quand l'adversaire joue avec trois attaquants. Ma ligne arrière est toujours réglée sur « B » ou « A », selon l'équipe que j'utilise. Je ne me sers quasiment jamais du réglage « C », car la ligne défensive est alors placée trop en retrait pour effectuer un pressing efficace sur l'équipe adverse.	Une présentation des différents postes vous attend à la page 72. Consultez la page 77 pour plus de détails sur le réglage de l'option « Ligne arrière ».
Yassin Koroglu, alias "Jinxy", joueur belge qui a terminé troisième de la coupe du monde PES4, et second des championnats européens.	Quelles stratégies manuelles utilisez-vous, et pourquoi ? Comment réglez-vous le niveau offensif/défensif ?	J'utilise les stratégies manuelles « Hors jeu » et « Changer de côté ». Je prépare un 4-2-4 en Plan stratégique A pour quand je suis mené au score ou que ma formation de base ne me permet pas de trouver d'ouvertures, et un 5-3-2 à mon Plan stratégique B, dont je me sers lorsque j'ai besoin de protéger mon avance ou face à un adversaire qui joue avec quatre attaquants. Je règle le niveau offensif/défensif sur Attaque auto, et je le descends manuellement au niveau bleu quand j'ai perdu la possession du ballon. De cette façon, mes joueurs se replient pour défendre, et le niveau augmente automatiquement dès que je repars à l'attaque.	Vous trouverez toutes les informations concernant les stratégies manuelles, le niveau offensif/défensif et les formations alternatives respectivement aux pages 76, 75 et 73 du chapitre « Tactiques de jeu ». Le chapitre « Equipes et joueurs » vous recommande diverses formations pour les meilleures équipes.
Dominique Poisson, alias "Boillzz", spécialiste des feintes et techniques avancées, a créé plusieurs vidéos des plus beaux mouvements de PES.	Pouvez-vous nous donner quelques astuces concernant le contrôle du ballon ?	Le b.a. ba consiste à connaître les différentes façons de contrôler le ballon. En défense, vous pouvez alors anticiper les actions de votre adversaire, ou du moins réagir rapidement. Par exemple, le contrôle « embarqué » permet de tromper quelqu'un qui ne positionne pas correctement ses joueurs. Par ailleurs, en vous servant de la ***touche Commandes spéciales*** et de ✥, vous pouvez placer le joueur qui s'apprête à recevoir une passe de manière à ce qu'il s'interpose entre le ballon et son opposant. La ***touche Commandes spéciales*** vous laisse aussi ajuster votre position à la réception des ballons aériens.	Consultez le chapitre Entraînement aux pages 29 et 30 pour plus de détails sur le contrôle du ballon ; le jeu sans le ballon est présenté quant à lui page 49.
Jérémy Vidal, alias "Droodie", un des cinq meilleurs joueurs français, connu pour pratiquer un jeu très offensif.	Avez-vous un conseil à nous donner concernant le jeu de passes ?	Le meilleur moyen de conserver la possession du ballon consiste à le transmettre dans de bonnes conditions. Je n'essaie jamais de faire des passes que je juge risquées. Plus longtemps vous gardez le ballon, plus vous vous créerez d'occasions de but.	Tous les types de transmissions, des passes en profondeur aux passes manuelles, sont décrits à la page 34 dans le chapitre Entraînement.
Alex Schäfer, alias "Mächtle", modérateur du forum de la plus grande communauté PES allemande (PES-X.de), a écrit des guides de 30 pages pour PES3, PES4 et PES5.	Pouvez-vous nous donner quelques astuces concernant le tir ?	En un contre un, je préfère dribbler le gardien avant de tirer. Habituellement, je vise plutôt le premier poteau au moment de tirer. Les tirs en première intention, s'ils sont effectués dans de bonnes conditions, s'avèrent généralement très efficaces.	Le chapitre Entraînement vous décrit à la page 41 les différents types de tirs réalisables dans PES6.
Giacomo Pollicino, alias "Pollitelli", est considéré comme le meilleur joueur belge de PES.	Que pouvez-vous nous dire au sujet des techniques de dribble ?	Les plus doués connaissent sans doute la feinte appelée « La Ginola ». Cette technique est apparue dans PES3. Les spécialistes de PES ont réussi à en faire une technique de dribble à part entière, ce qu'elle n'était pas à l'origine : une fois que vous avez passé le ballon à un joueur, utilisez-la pour changer la position de ce dernier, et donc la direction dans laquelle il se déplace quand vous prenez le contrôle du ballon. Cette feinte, qui possède de nombreuses applications, est susceptible de vous ouvrir le chemin des buts en de nombreuses occasions.	La feinte « La Ginola » est décrite en détail page 67. Le chapitre « Mouvements secrets » qui débute à la page 60 renferme bien d'autres techniques de professionnel.
Nicolas Decerf, alias "KAiWAi", est une figure de la communauté PES (via le site WEarePES.com), respectée pour son amour du beau jeu.	Quels conseils donneriez-vous aux esthètes qui souhaitent avant tout pratiquer un football spectaculaire ?	D'abord, leur rappeler que les feintes ne leur feront pas gagner de matchs à elles seules. Vous pouvez devenir un des meilleurs joueurs du monde sans jamais les utiliser… mais à quoi bon gagner sans la manière ? Que ce soit dans un grand tournoi ou dans son salon avec ses amis, jouer avec style, même si la victoire n'est pas au rendez-vous, est la meilleure façon de marquer les esprits ! Commencez par apprendre les bases : être à l'aise avec le contrôle des joueurs. Vous pouvez ensuite travailler certaines techniques spécifiques dans le menu « Entraînement libre », et ainsi apprendre quels joueurs ont accès à quels mouvements spéciaux. Vous devrez passer de longues heures sur le terrain d'entraînement pour réellement maîtriser les feintes sur le bout des doigts. N'oubliez pas que la plupart de ces gestes ne prennent leur sens que contre un adversaire humain – n'espérez pas tromper l'ordinateur avec « La Ginola » !	Consultez les pages 50 à 56 du chapitre Entraînement pour découvrir les feintes de PES 6, ainsi que le chapitre « Mouvements secrets » qui débute à la page 60.
Mahmoud Gassama, alias "brak2K", possède une connaissance encyclopédique des joueurs et des stratégies, ce qui en fait un maître tacticien de PES.	Quelle est l'importance des capacités des joueurs ?	Une erreur que commettent régulièrement les débutants consiste à considérer tous les joueurs de façon identique. Supposer que chaque joueur peut passer comme Beckham, dribbler comme Ronaldinho, tirer comme Henry et tacler comme Nesta est une faute grossière. Au contraire, il est primordial de connaître les forces et faiblesses des individus que vous contrôlez, afin de savoir précisément ce que vous pouvez exiger d'eux. Après tout, PES6 est une simulation, pas un jeu d'arcade !	Le chapitre « Equipes et joueurs » (page 100) détaille les capacités des joueurs des plus grandes équipes ; le chapitre « Tactiques de jeu » vous révèle quant à lui la signification de chaque capacité (voir page 78).
Bruce Grannec, alias "Spank", est l'actuel champion du monde de PES.	Comment réussir ses centres ?	Appuyer sur la touche centre à deux ou trois reprises pour effectuer un centre en retrait vers un attaquant placé dans la surface est une technique efficace. Quel que soit le type de centre effectué, l'utilisation de la fonction Super Cancel vous aidera à prendre votre adversaire de court en réceptionnant le ballon de manière imprévisible.	Vous en saurez plus sur les centres et le jeu sans le ballon en consultant le chapitre Entraînement aux pages 39 et 49.
Dennis Winkler, alias "wiDe", deuxième meilleur joueur allemand, a remporté six tournois officiels de PES 5 en 2006.	Possédez-vous une technique de contrôle particulièrement efficace ?	La technique suivante fonctionne quand vous effectuez une passe courte à un attaquant qui se tient dos au but. Quand il s'apprête à la réceptionner (en supposant que vous jouez vers la droite), appuyez rapidement sur « haut, haut + droit, droit » (ou « bas, bas + droit, droit »). Le défenseur aura alors moins de chances de récupérer le ballon, votre attaquant le protégeant alors qu'il se tourne.	Le menu « Situations de jeu » du DVD contient des démonstrations de différentes techniques de contrôle.

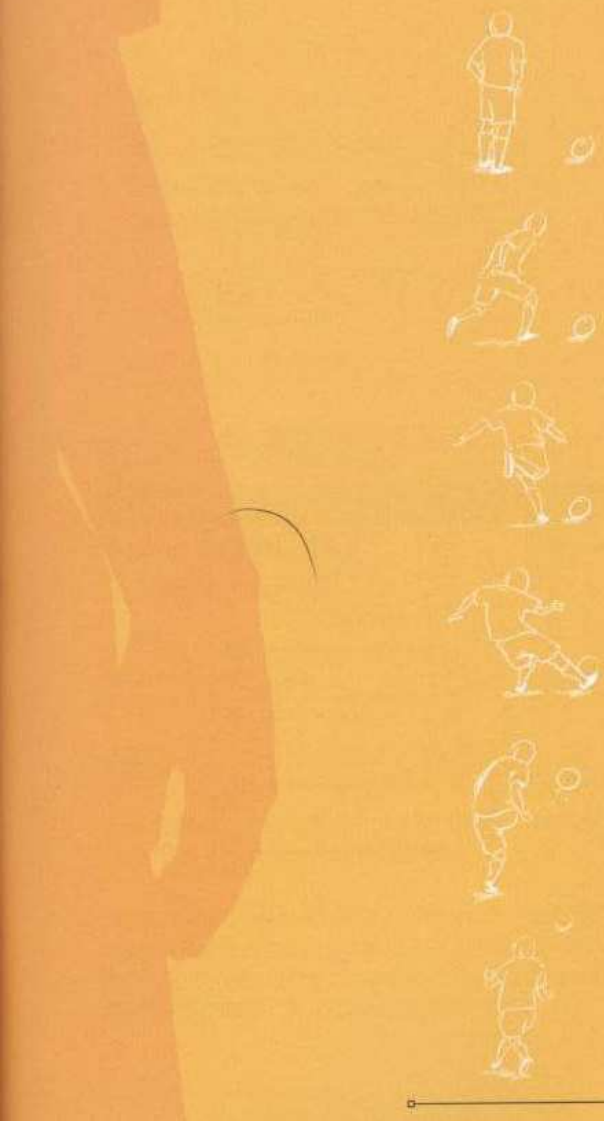
INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX
QUOI DE NEUF ?
UTILISATION DU DVD
NOUVEAUTÉS DE PES 6
PAROLES DE PROS

PIRELLI
PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRET
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

PREMIERS PAS
LES CONTRÔLES
LE MENU MODE
PREMIER MATCH

PRINCIPES DU JEU



Principalement destiné aux joueurs qui découvrent la série Pro Evolution Soccer, ce chapitre présente les commandes de base ainsi que les différents modes de jeu de PES 6, avant de décrire une à une les étapes à franchir pour disputer un premier match. Si vous êtes un habitué de la série de Konami, n'hésitez pas à vous plonger directement dans le chapitre Entraînement qui débute à la page 16.

PREMIERS PAS

A l'instar de ses prédécesseurs, PES 6 se caractérise par son infinie richesse. Simulation de football par excellence, le jeu se montre accessible aux joueurs de tous niveaux : ainsi, sur la centaine de commandes distinctes qu'il comporte (allant de la feinte la plus subtile au tacle défensif de base), il suffit d'en maîtriser quelques-unes pour pouvoir déjà développer un football solide.

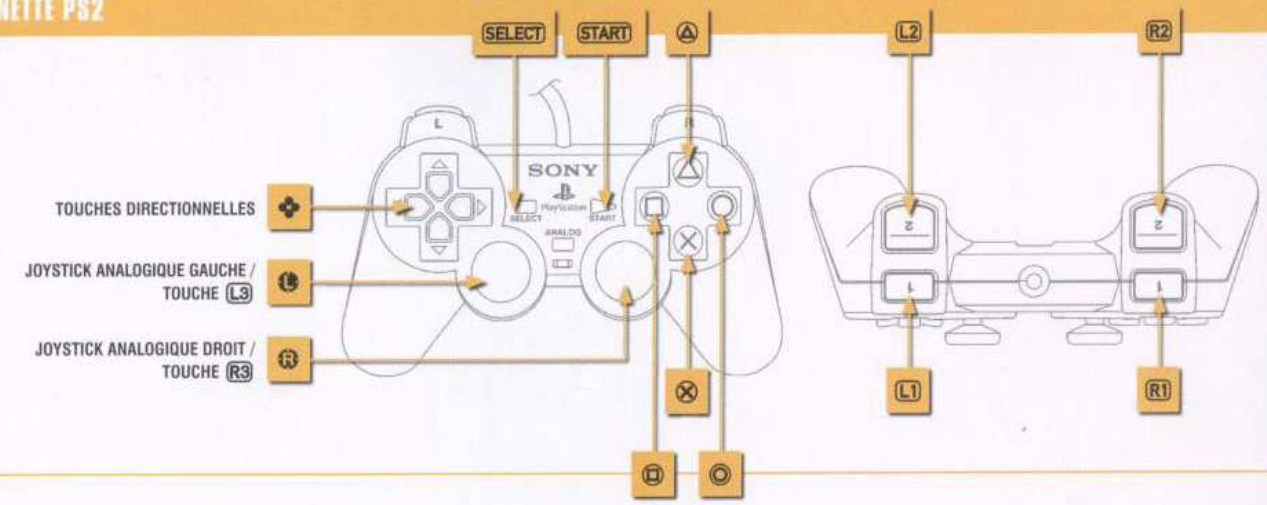
Le grand nombre de mouvements réalisables ne doit donc pas vous déstabiliser : vous réaliserez des progrès notables à chacune de vos sorties sur le terrain et assimilerez de nouvelles compétences. Après seulement quelques matchs et avec l'aide du chapitre Entraînement, gestes techniques aboutis autant que stratégies poussées vous tendront les bras.

Néanmoins, avant de vous enfoncer plus loin dans la lecture de ce guide, prenez le temps de découvrir le jeu en disputant plusieurs parties et en visitant le menu Entraînement.

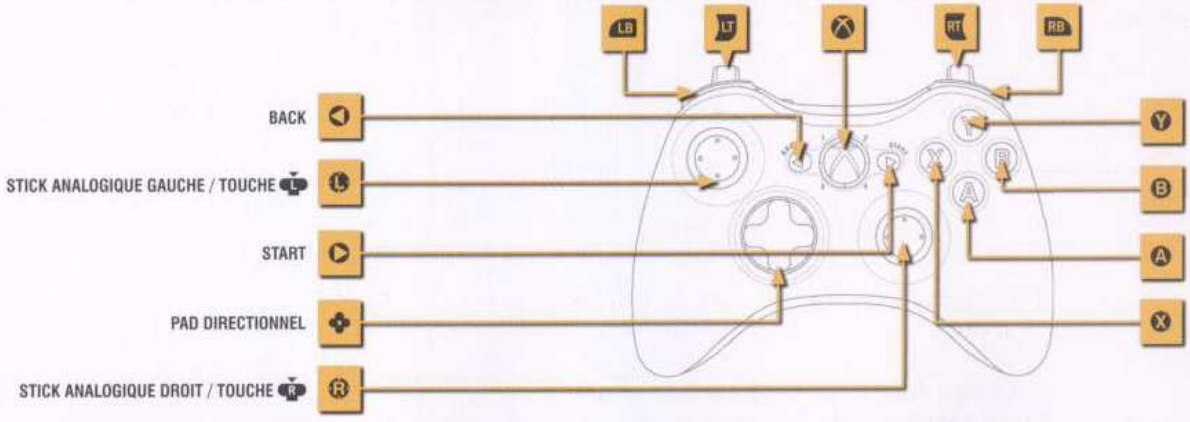
Lorsque vous lancez Pro Evolution Soccer 6 pour la première fois, vous devez créer un fichier option et choisir un mode vidéo (cette dernière option étant seulement disponible sur PS2). Consultez la notice du jeu pour de plus amples détails.

LES CONTRÔLES

MANETTE PS2



MANETTE XBOX 360



CONFIGURATION D'ORIGINE DE LA MANETTE PS2

AVEC LE BALLON	
✥	Déplacement
L	Déplacement
R	Feintes et passe manuelle (avec R3)
⊗	Passe courte, tête
□	Tir, tête
○	Passe longue, centre
△	Passe en profondeur
L1	Changement de joueur
R1	Accélération
L2	Stratégie
R2	Dribble lent et commandes spéciales
R3	Passe manuelle (avec R)
START	Menu de pause

SANS LE BALLON	
✥	Déplacement
L	Déplacement
⊗	Pressing / Prise du ballon
□	Pressing double
○	Tacle glissé
△	Sortie du gardien
L1	Changement de joueur
R1	Accélération
L2	Stratégie
R2	Commandes spéciales
START	Menu de pause

CONFIGURATION D'ORIGINE DE LA MANETTE XBOX 360

AVEC LE BALLON	
✥	Déplacement
L	Déplacement
R	Feintes et passe manuelle (avec ✥)
A	Passe courte, tête
X	Tir, tête
B	Passe longue, centre
Y	Passe en profondeur
LB	Changement de joueur
RB	Accélération
LT	Stratégie
RT	Dribble lent et commandes spéciales
✥	Passe manuelle
◯	Menu de pause

SANS LE BALLON	
✥	Déplacement
L	Déplacement
A	Pressing / Prise du ballon
X	Pressing double
B	Tacle glissé
Y	Sortie du gardien
LB	Changement de joueur
RB	Accélération
LT	Stratégie
RT	Commandes spéciales
◯	Menu de pause

DANS LES MENUS

FONCTION	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC
Déplacer le curseur	✥	✥	✥
Sélectionner / Confirmer	⊗	A	*Touche Passe*
Annuler	△	B	*Touche Passe en profondeur*
Afficher l'écran d'aide	SELECT	◯	Voir la notice du jeu

PC

Etant donné qu'il n'existe pas de manette PC « standard », aucune configuration de touches pour la version PC de PES 6 ne figure dans ce guide.

Les joueurs PC ont tout intérêt à investir dans l'achat d'une manette Xbox 360 pour Windows, ou d'une manette PlayStation 2 DualShock 2 accompagnée de l'adaptateur ad hoc. Si vous tentez de jouer à PES 6 avec une manette qui ne comporte pas suffisamment de touches ou, pire, si vous vous servez du clavier, vous ne profiterez pas du plein potentiel du jeu.

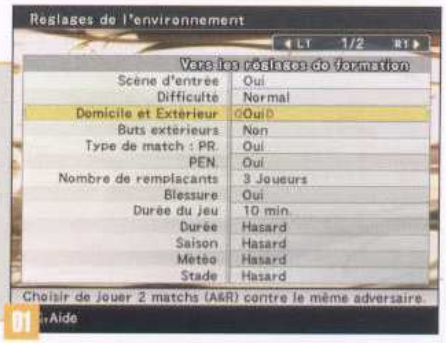
LE MENU MODE

La section suivante vous présente brièvement chacun des modes de jeu de PES 6 : outre les menus habituels de la série PES (permettant notamment de disputer un match amical, de participer à une coupe ou un championnat, de se lancer dans la fameuse Ligue des Masters ou encore de jouer en réseau) figurent deux nouveaux modes propres à PES 6, à savoir Challenge International et Match à sélection aléatoire.

MATCH

Sélectionnez ce menu si vous souhaitez disputer un match amical seul contre l'ordinateur ou avec des amis. La section « Premier match » (voir page 14) vous décrit une à une les démarches à accomplir pour lancer votre première partie de PES 6.

ASTUCE : *lorsque vous vous mesurez à des amis, essayez la nouvelle option Domicile et Extérieur (image 1) – le fait de jouer une rencontre sur deux parties plutôt qu'une seule rajoute du piment à de telles confrontations.*



01

LIGUE DES MASTERS

Clé de voûte de chacun des volets de la série PES, ce mode de jeu vous propose de créer une équipe et de la conduire au firmament du football mondial. La Ligue des Masters est décrite sous toutes les coutures dans le chapitre éponyme qui débute à la page 82.

ASTUCE : *certains tournois du mode Réseau ne sont ouverts qu'aux joueurs qui possèdent une équipe dans la Ligue des Masters. Par conséquent, si vous avez l'intention de jouer en ligne, débutez une campagne de Ligue des Masters le plus tôt possible !*

LIGUE

Idéal pour les parties à plusieurs, ce mode vous permet de prendre part à des championnats regroupant entre trois et vingt équipes (nationales ou de clubs - image 2), que vous pouvez toutes contrôler. Ce type de compétition constitue une bonne alternative à la Ligue des Masters si vous ne voulez pas vous soucier du marché des transferts et des finances de votre club.

ASTUCE : *dans le vestiaire (accessible dans les modes Coupe, Ligue et Challenge International lors des parties à un joueur), vous pouvez configurer votre formation favorite et diverses options stratégiques. Les éventuels réglages modifiés sont enregistrés lorsque vous sauvegardez la partie. En revanche, les changements effectués sur l'écran de réglages de formation avant le coup d'envoi ne s'appliquent qu'au match à venir.*

02

COUPE

Ce mode abrite plusieurs types de tournois à élimination directe (auxquels participent des équipes nationales) et vous donne la possibilité de créer votre propre compétition avec les équipes de votre choix par le biais de la Coupe Konami. La Ligue par groupes (qui débute par une phase de poule) nécessite un minimum de huit participants ; si vous pouvez disputer des coupes classiques à 2, mieux vaut disposer d'un nombre de participants qui soit une puissance de quatre (4, 16 voire 32) – sinon, avec d'autres totaux, certains se verront dispensés du premier tour de la compétition (image 3).

ASTUCE : *pour peu que vous les gagniez, les coupes vous rapporteront de grosses quantités de points PES en un temps relativement court. De plus amples détails à ce sujet vous attendent à la page 156 du chapitre Suppléments.*

03

ENTRAÎNEMENT

Ce mode vous donne accès à plusieurs menus d'entraînement.

- L'entraînement rassemble une kyrielle de tutoriels destinés à vous aider à vous familiariser avec les mouvements de PES 6.
- L'entraînement libre vous offre la possibilité de participer à des matchs opposant les titulaires de votre équipe à la formation de réserve. Vous fixez librement le nombre de joueurs qui s'affrontent.
- Enfin l'option Contrôles vous permet de découvrir les commandes permettant de réaliser les mouvements disponibles.

MODIFIER

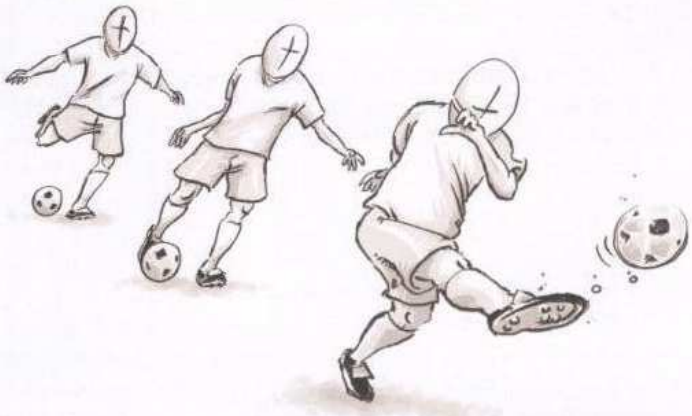
Servez-vous de ce menu pour modifier l'apparence, les caractéristiques et les noms des équipes et joueurs enregistrés dans la banque de données de PES 6. Vous pouvez ainsi effectuer des transferts, modifier les formations, redessiner les maillots, et même passer des heures à créer une version de l'équipe de votre choix qui pourra concourir dans chaque mode de PES 6 (image 4). Le chapitre Suppléments présente le mode Modifier à la page 158.

ASTUCE : *sur les écrans du mode Modifier comme ailleurs, un icone apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran chaque fois qu'une page d'aide est accessible. Appuyez simplement sur la touche indiquée pour l'afficher.*

04

OPTIONS

Ce menu vous permet de configurer à votre convenance les nombreuses options de PES 6, de visiter le Musée-PES pour y visionner des ralentis et admirer vos trophées, ou encore d'entrer dans le PES-Shop afin d'y échanger vos Points PES contre des bonus.



CHALLENGE INTERNATIONAL

Ce nouveau mode de jeu enrichit la classique Coupe Internationale en lui ajoutant un tour qualificatif. Au choix des options initiales succèdent celui d'une des trois régions qualificatives (à chaque territoire est associé un certain nombre de matchs), puis enfin celui de votre équipe. Sur l'écran de tirage au sort, vous êtes libre d'accepter le tirage initial, de le modifier manuellement ou encore de mélanger les équipes aléatoirement (image 5).

Durant la phase qualificative, vous avez la possibilité de changer votre groupe de 18 joueurs avant chaque match : profitez-en pour remplacer les joueurs blessés ou suspendus, et pour déterminer lesquels vous préférez ; pour vous aider, un écran vous présente les statistiques de chaque match qui se termine. A l'issue de la phase qualificative, vous devez choisir un groupe final de 23 joueurs.

ASTUCE : *les joueurs accumulent de la fatigue quand ils participent à plusieurs matchs d'affilée. Par conséquent, pensez à mettre au repos les vedettes de votre groupe lorsque vous affrontez des équipes de faible calibre.*

05

MATCH À SÉLECTION ALÉATOIRE

Ce nouveau mode vous invite à participer à des matchs opposant des équipes composées de vedettes, ces dernières étant aléatoirement sélectionnées soit au sein d'un continent spécifique, soit à partir de deux, trois ou quatre équipes de votre choix.

ASTUCE : *ce mode de jeu peut servir à couper court à toute dispute liée aux sélections des équipes lors des parties entre amis : pour peu que les deux camps choisissent la même région et acceptent le premier lot de joueurs qui leur est attribué, ils se retrouveront vraisemblablement avec des équipes au potentiel équivalent (image 6).*

06

RÉSEAU

Si vous possédez le matériel adéquat ainsi qu'une connexion à internet, cette option vous donne l'opportunité d'affronter en ligne d'autres joueurs européens. La notice de PES 6 renferme toutes les explications nécessaires pour se connecter et utiliser les fonctionnalités propres à ce mode.

PREMIER MATCH

Cette section vous présente une à une les différentes étapes qui vous conduiront jusqu'à votre premier match de Pro Evolution Soccer 6. Notez que la plupart des modes de jeu partagent les mêmes écrans de réglage que le match d'exhibition qui a été choisi dans l'exemple suivant.

Sélectionnez d'abord Match sur l'écran de sélection des modes, puis choisissez Exhibition.

CONFIGURATION DU JOUEUR

Contentez-vous de sélectionner « OK » pour quitter l'écran de configuration du joueur sans y modifier quoi que ce soit. Plus tard (quand vous aurez accumulé un peu d'expérience), vous pourrez notamment y ajuster le réglage de la vitesse du curseur – voir le chapitre Entraînement à la page 23.

CHOISIR UNE ÉQUIPE

Sur cet écran, choisissez successivement l'équipe (de club ou nationale) que vous souhaitez contrôler, puis celle que vous désirez affronter. Le diagramme au centre de l'écran (image 1) représente les forces relatives des équipes jouant à domicile (graphique bleu) et à l'extérieur (graphique rouge) : pour votre premier match, n'hésitez pas à vous mesurer à une équipe inférieure à la vôtre.

01

SÉLECTION DES MAILLOTS

Choisissez les maillots que porteront les deux équipes. Sélectionnez des jeux de maillots suffisamment distincts pour que vous puissiez reconnaître sans difficulté les joueurs des deux camps.

RÉGLAGES DE L'ENVIRONNEMENT

Vous n'avez a priori aucune raison de modifier les options de ce menu (présenté en détail dans la notice du jeu), à l'exception de deux d'entre elles : d'une part le niveau de difficulté (réduisez le réglage d'origine si vous doutez de vos capacités), et d'autre part l'option Démarrage formation auto, que vous pouvez activer si vous souhaitez que la composition de votre équipe soit choisie à votre place.

RÉGLAGES DE FORMATION

Le menu des réglages de formation vous permet de procéder à une multitude d'ajustements, tous étudiés dans le chapitre Tactiques de jeu. Pour l'heure, choisissez simplement votre onze de départ soit en profitant de l'assistance de l'ordinateur avec l'option Réglages auto (image 2), soit vous-même via le menu Réglages manuels. Dès que vous êtes fin prêt (laissez de côté pour le moment les autres paramètres), sélectionnez Coup d'envoi.

02

MENU DE PAUSE

Appuyez sur la ***touche Start*** en cours de match pour ouvrir le menu de pause. Il vous permet notamment d'accéder aux réglages de formation, de quitter le match, ou encore de changer un certain nombre de paramètres, dont deux méritent une attention particulière.

TYPE DE CAMÉRA : beaucoup de joueurs préfèrent le réglage Grand angle à celui d'origine, Normal-Long. En adoptant ce type de caméra, vous sacrifiez un peu de niveau de détail au bénéfice d'une meilleure visibilité du terrain (image 3), ce qui vous oblige moins souvent à recourir au radar pour effectuer des passes. Essayez les deux réglages et choisissez celui qui vous convient le mieux.

RÉGLAGES DE L'ÉCRAN ⇨ CONDITION PHYSIQUE : en activant ce réglage, vous affichez à l'écran la barre de condition physique des joueurs. Vous découvrirez ainsi dans quelle mesure les performances des joueurs déclinent avec la baisse de leur condition physique.

03

MI-TEMPS ET FIN DU MATCH

A la mi-temps et à la fin du temps réglementaire, un écran vous présente diverses statistiques relatives au match. Les entrées Détails du match et Statistiques individuelles (image 4) fournissent notamment des informations sur les performances des deux équipes. Lorsque le match se termine, le message « +50 PES » s'affiche à l'écran : les points qui vous sont ainsi attribués après chaque match vous permettront de débloquer des bonus dans le PES-Shop (accessible dans le menu des Options). Rendez-vous à la page 156 du chapitre Suppléments pour de plus amples informations.

Pour en savoir plus sur l'arbitrage et l'application des règles du football dans PES 6, reportez-vous à la section correspondante du chapitre Entraînement (voir page 57).

04 Passes entre joueurs

PES
EVOLUTION SOCCER 6
PIRELLI

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

ENTRAÎNEMENT

Ce chapitre vous révèle comment réaliser les principaux mouvements, feintes et techniques de PES 6, en vous détaillant notamment les attributs qui permettent à un joueur d'exécuter au mieux un geste donné. Toute la théorie est là, concentrée sous vos yeux : il ne vous reste qu'à la mettre en pratique...

INTRODUCTION

Le chapitre suivant passe au crible tous les mouvements (classés en différentes catégories pour plus de commodité) réalisables dans PES 6, à l'exception des techniques les plus avancées détaillées quant à elles dans le chapitre « Mouvements secrets » (voir page 60). N'oubliez pas que chaque mouvement décrit apparaît également dans le Guide DVD, ce qui pourra considérablement vous aider si vous cherchez à le reproduire.

Les informations contenues dans ce chapitre sont destinées aux joueurs de tous les niveaux : l'analyse de chaque technique, qu'il s'agisse d'un mouvement de base ou d'une feinte extrêmement complexe, s'accompagne d'astuces et de conseils destinés à en faciliter l'exécution. La lecture de ces pages nécessite toutefois une certaine connaissance du jargon footballistique : si les mots « feinte de corps » ou « marquage à la culotte » vous laissent de marbre, vous aurez certainement du mal à comprendre les notions qu'elles présentent...

Simulation de football par excellence, PES 6 reproduit à merveille l'incertitude qui caractérise ce sport : chaque action de jeu est rendue unique par la multitude de mécanismes sous-jacents et de lois physiques qui la gouvernent. N'espérez donc pas trouver dans les pages suivantes une recette miracle susceptible de vous faire gagner tous vos matchs avec dix buts d'écart, mais simplement un ensemble d'ingrédients, qui, une fois savamment assemblés, vous permettront de hausser considérablement votre niveau de jeu.

Les tableaux utilisés pour décrire chaque mouvement renferment les informations suivantes.

PRISE DU BALLON (MANUELLE) DVD A-4

PLAYSTATION 2
Appuyer ponctuellement sur ⊗

XBOX 360
Appuyer ponctuellement sur Ⓐ

PC
Appuyer ponctuellement sur la ***Touche Passe***

DIFFICULTÉ + + | **UTILITÉ** + + + +

Description : votre joueur tente de subtiliser le ballon si ce dernier est à sa portée, ou exerce un pressing défensif sur celui qui le porte. La réussite de ce mouvement nécessite un timing parfait.

Exécution : même si vous réussissez à priver votre adversaire du ballon, vous ne le récupérez pas forcément pour autant. Un grand nombre de facteurs (comme votre angle d'approche, les vitesses respectives des joueurs et du ballon...) déterminent son comportement après le contact : il a parfois plus de chances de partir à l'opposé que de rester dans vos pieds !

Note : la condition physique de votre joueur affecte la qualité de ses tentatives de prise du ballon. Il réagit d'autant plus lentement à vos commandes qu'il a accumulé de la fatigue.

Capacités mises à contribution : Défense, Equilibre et Réaction (ainsi que, indirectement, Marquage* et Couverture*, qui assurent que le défenseur est correctement placé lorsque vous en prenez le contrôle).

1. **DVD :** suivez la référence si vous souhaitez visionner le mouvement sur le DVD.
2. **Commandes :** les commandes du mouvement sont données pour les trois formats (PlayStation 2, Xbox 360 et PC).
3. **Difficulté :** plus il y a de croix, plus la commande du mouvement est délicate à exécuter en situation de match.
4. **Utilité :** quoique arbitraire, cette évaluation du mouvement vous donne une idée relativement juste de ce qu'il peut vous apporter en cours de match.
5. **Description :** la description du mouvement.
6. **Exécution :** suivez ces conseils pour apprendre comment exécuter la technique aisément.
7. **Note :** astuces diverses et variées concernant le mouvement (avec quelles autres techniques le combiner, dans quelles circonstances le réaliser...).
8. **Capacités mises à contribution :** liste des capacités (normales et spéciales) qui contribuent à ce que le joueur réussisse le mouvement.

INDEX DES MOUVEMENTS

Le tableau suivant répertorie l'ensemble des mouvements présentés dans le chapitre Entraînement, en donnant pour chacun d'eux les commandes (sur les trois formats), le numéro de la page et la référence au DVD correspondants.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

CATÉGORIE	MOUVEMENT	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	PAGE	DVD
Défense	Changement de joueur	L1	LB	***Touche Changement de joueur***	23	A-1
Défense	Accélération	R1 + ✥	RB + ✥	***Touche Accélération*** + ✥	23	A-2
Défense	Pressing/prise du ballon (automatique)	Maintenir ⊗ pour que le joueur s'approche automatiquement d'un adversaire et essaie de lui prendre le ballon	Maintenir A pour que le joueur s'approche automatiquement d'un adversaire et essaie de lui prendre le ballon	Maintenir la ***touche Passe*** pour que le joueur s'approche automatiquement d'un adversaire et essaie de lui prendre le ballon	24	A-3
Défense	Prise du ballon (manuelle)	⊗ Appuyer sur à un moment précis pour tenter de prendre le ballon	Appuyer sur A à un moment précis pour tenter de prendre le ballon	Appuyer sur la ***touche Passe*** à un moment précis pour tenter de prendre le ballon	24	A-4
Défense	Pressing double	Maintenir R3	Maintenir X	Maintenir la ***touche Tir***	24	A-5
Défense	Tacle glissé	○	B	***Touche Passe longue***	24	A-6
Défense	Dégagement du pied	R3 lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)	X lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)	***Touche Tir*** lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)	25	A-7
Défense	Dégagement de la tête	R3 lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)	X lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)	***Touche Tir*** lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)	25	A-8
Défense	Temporisation	Se déplacer avec ✥ à proximité du porteur du ballon	Se déplacer avec ✥ à proximité du porteur du ballon	Se déplacer avec ✥ à proximité du porteur du ballon	25	A-9
Gardiens de but	Faire sortir le gardien	Maintenir △	Maintenir Y	Maintenir la ***touche Passe en profondeur***	27	B-1
Gardiens de but	Contrôle manuel du gardien	Maintenir L1 + △	Maintenir LB + Y	Maintenir les ***touches Changement de joueur*** + ***Passe en profondeur***	27	B-2
Gardiens de but	Dégagement (ballon dans les mains)	○ ou R3 + ✥	B ou X + ✥	***Touche Passe longue*** ou ***Touche Tir*** + ✥	27	B-3
Gardiens de but	Relance de la main	⊗ + ✥	A + ✥	***Touche Passe*** + ✥	27	B-4
Gardiens de but	Relâcher le ballon	Relâcher ✥, puis appuyer sur R1	Relâcher ✥, puis appuyer sur RB	Relâcher ✥, puis appuyer sur la ***touche Accélération***	28	B-5
Gardiens de but	Dégagement long (ballon au sol)	○	B	***Touche Passe longue***	28	B-6
Gardiens de but	Dégagement court (ballon au sol)	⊗	A	***Touche Passe***	28	B-7
Contrôle du ballon	Contrôle orienté	✥	✥	✥	29	C-1
Contrôle du ballon	Contrôle haut	Maintenir R1 et éventuellement ✥ à la réception d'une passe aérienne	Maintenir RB et éventuellement ✥ à la réception d'une passe aérienne	Maintenir la ***touche Accélération*** et éventuellement ✥ à la réception d'une passe aérienne	29	C-2
Contrôle du ballon	Contrôler et décaler le ballon vers l'avant	Maintenir R1 + ✥ quand le joueur s'apprête à recevoir une passe	Maintenir RB + ✥ quand le joueur s'apprête à recevoir une passe	Maintenir la ***touche Accélération*** + ✥ quand le joueur s'apprête à recevoir une passe	29	C-3
Contrôle du ballon	Arrêter le ballon et se tourner	R2 + ✥ lorsque le joueur reçoit une passe	RT + ✥ lorsque le joueur reçoit une passe	***Touche Commandes spéciales*** + ✥ lorsque le joueur reçoit une passe	29	C-4
Contrôle du ballon	Arrêter le ballon et s'orienter vers le but adverse	Maintenir R2	Maintenir RT	Maintenir la ***touche Commandes spéciales***	30	C-5
Contrôle du ballon	Contrôle « embarqué »	R1 + ✥ dans la direction du mouvement du ballon	RB + ✥ dans la direction du mouvement du ballon	***Touche Accélération*** + ✥ dans la direction du mouvement du ballon	30	C-6
Contrôle du ballon	Faire écran	Relâcher ✥	Relâcher ✥	Relâcher ✥	30	C-7
Bases du dribble	Dribble simple	✥	✥	✥	31	D-1
Bases du dribble	Dribble latéral	R2 + ✥ dans la direction perpendiculaire au mouvement	RT + ✥ dans la direction perpendiculaire au mouvement	***Touche Commandes spéciales*** + ✥ dans la direction perpendiculaire au mouvement	31	D-2
Bases du dribble	Dribble lent 1	Maintenir ✥ et R2 avec un joueur en mouvement	Maintenir ✥ et RT avec un joueur en mouvement	Maintenir ✥ et la ***touche Commandes spéciales*** avec un joueur en mouvement	31	D-3
Bases du dribble	Dribble lent 2	Relâcher ✥ avec un joueur en mouvement	Relâcher ✥ avec un joueur en mouvement	Relâcher ✥ avec un joueur en mouvement	31	D-4
Bases du dribble	Accélération	✥ + R1	✥ + RB	✥ + ***Touche Accélération***	32	D-5
Bases du dribble	Accélération : pousser le ballon vers l'avant	Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur ✥ dans la direction du mouvement ou appuyer rapidement sur R1	Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur ✥ dans la direction du mouvement ou appuyer rapidement sur RB	Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur ✥ dans la direction du mouvement ou appuyer rapidement sur sur la ***touche Accélération***	32	D-6

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

CATÉGORIE	MOUVEMENT	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	PAGE	DVD
Bases du dribble	Accélération : pousser le ballon vers l'avant en tournant	Maintenir R1 + R2 et appuyer sur ✥ à 45° de la direction du joueur	Maintenir RB + RT et appuyer sur ✥ à 45° de la direction du joueur	Maintenir les ***touches Accélération*** + ***Commandes spéciales*** et appuyer sur ✥ à 45° de la direction du joueur	32	D-7
Bases du dribble	Arrêt brusque	Relâcher ✥ puis maintenir R1	Relâcher ✥ puis maintenir RB	Relâcher ✥ puis maintenir la ***touche Accélération***	32	D-8
Bases du dribble	Arrêt brusque avec orientation du corps vers le but adverse	Relâcher ✥ puis maintenir R2	Relâcher ✥ puis maintenir RT	Relâcher ✥ puis maintenir la ***touche Commandes spéciales***	32	D-9
Bases du dribble	Faire écran	Avec un adversaire derrière votre joueur, relâcher toutes les touches (y compris ✥)	Avec un adversaire derrière votre joueur, relâcher toutes les touches (y compris ✥)	Avec un adversaire derrière votre joueur, relâcher toutes les touches (y compris ✥)	33	D-10
Passes	Passe courte	⊗ + ✥	Ⓐ + ✥	***Touche Passe*** + ✥	34	E-1
Passes	Passe courte sans contrôle	⊗ + ✥ avant que le joueur ne réceptionne le ballon	Ⓐ + ✥ avant que le joueur ne réceptionne le ballon	***Touche Passe*** + ✥ avant que le joueur ne réceptionne le ballon	34	E-2
Passes	Passe courte « allongée »	Maintenir ⊗ + ✥	Maintenir Ⓐ + ✥	Maintenir la ***touche Passe*** + ✥	34	E-3
Passes	Passe de la tête	⊗ + ✥ lorsque le ballon est en l'air	Ⓐ + ✥ lorsque le ballon est en l'air	***Touche Passe*** + ✥ lorsque le ballon est en l'air	34	E-4
Passes	Talonnade	Relâcher ✥, appuyer sur ⊗, puis incliner brièvement ✥ vers l'arrière	Relâcher ✥, appuyer sur Ⓐ, puis incliner brièvement ✥ vers l'arrière	Relâcher ✥, appuyer sur la ***touche Passe***, puis incliner brièvement ✥ vers l'arrière	35	E-5
Passes	Passe longue	✥ + ◎ jusqu'à ce que la barre atteigne le niveau désiré	✥ + Ⓑ jusqu'à ce que la barre atteigne le niveau désiré	✥ + ***touche Passe longue*** jusqu'à ce que la barre atteigne le niveau désiré	35	E-6
Passes	Passe longue flottante	Maintenir R2 + ◎, ✥ pour viser	Maintenir RT + Ⓑ, ✥ pour viser	Maintenir les ***touches Commandes spéciales*** + ***Passe longue***, ✥ pour viser	35	E-7
Passes	Passe longue sans contrôle	✥ + ◎ avant que le joueur ne réceptionne le ballon	✥ + Ⓑ avant que le joueur ne réceptionne le ballon	✥ + ***touche Passe longue*** avant que le joueur ne réceptionne le ballon	36	E-8
Passes	Passe en profondeur	△ + ✥	Ⓨ + ✥	***Touche Passe en profondeur*** + ✥	36	E-9
Passes	Passe en profondeur « allongée »	Maintenir △ + ✥	Maintenir Ⓨ + ✥	Maintenir la ***touche Passe en profondeur*** + ✥	36	E-10
Passes	Passe en profondeur directe	△ + ✥ avant que le joueur contrôle le ballon	Ⓨ + ✥ avant que le joueur contrôle le ballon	***Touche Passe en profondeur*** + ✥ avant que le joueur contrôle le ballon	36	E-11
Passes	Passe aérienne en profondeur	L1 + △ + ✥	LB + Ⓨ + ✥	***Touches Changement de joueur*** + ***Passe en profondeur*** + ✥	36	E-12
Passes	Une-deux	L1 + ⊗ + ✥ pour la première passe, puis △ pour remettre le ballon	LB + Ⓐ + ✥ pour la première passe, puis Ⓨ pour remettre le ballon	***Touches Changement de joueur*** + ***Passe*** + ✥ pour la première passe, puis ***Touche Passe en profondeur*** pour remettre le ballon	37	E-13
Passes	Une-deux piqué	L1 + ⊗ + ✥ pour la première passe, puis ◎ pour remettre une balle aérienne	LB + Ⓐ + ✥ pour la première passe, puis Ⓑ pour remettre une balle aérienne	***Touches Changement de joueur*** + ***Passe*** + ✥ pour la première passe, puis ***Touche Passe longue*** pour remettre une balle aérienne	37	E-14
Passes	Appel de balle	Passer puis appuyer immédiatement sur R2	Passer puis appuyer immédiatement sur RT	Passer puis appuyer immédiatement sur la ***touche Commandes spéciales***	37	E-15
Passes	Passe courte manuelle	Maintenir R dans la direction voulue, puis appuyer sur R3 jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	Maintenir R dans la direction voulue, puis appuyer sur ✥ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	Maintenir R dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle*** jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	37	E-16
Passes	Passe longue manuelle	Maintenir L1, incliner R dans la direction voulue, puis appuyer sur R3 jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	Maintenir LB, incliner R dans la direction voulue, puis appuyer sur ✥ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	Maintenir la ***touche Changement de joueur***, maintenir R dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle*** jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	37	E-17
Passes	Passe longue manuelle flottante	Maintenir L1 + R2, incliner R dans la direction voulue, puis appuyer sur R3 jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	Maintenir LB + RT, incliner R dans la direction voulue, puis appuyer sur ✥ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	Maintenir les ***touches Changement de joueur*** + ***Commandes spéciales***, incliner R dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle*** jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré	38	E-18
Centres	Centre haut	✥ + ◎	✥ + Ⓑ	✥ + ***Touche Passe longue***	39	F-1
Centres	Centre tendu	✥ + ◎ x2	✥ + Ⓑ x2	✥ + ***Touche Passe longue*** x2	40	F-2
Centres	Centre flottant	Maintenir R2 et appuyer sur ✥ + ◎ ou ✥ + ◎ x2	Maintenir RT et appuyer sur ✥ + Ⓑ ou ✥ + Ⓑ x2	Maintenir la ***touche Commandes spéciales*** et appuyer sur ✥ + ***Touche Passe longue*** ou ✥ + ***Touche Passe longue*** x2	40	F-3
Centres	Centre bas	✥ + ◎ x3	✥ + Ⓑ x3	✥ + ***Touche Passe longue*** x3	40	F-4
Centres	Centre manuel	L1 + ◎ + ✥	LB + Ⓑ + ✥	***Touches Changement de joueur*** + ***Passe longue*** + ✥	40	F-5
Tirs	Tir	□ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré, ✥ pour viser	⊗ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré, ✥ pour viser	***Touche Tir*** jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré, ✥ pour viser	41	G-1
Tirs	Tir enveloppé	□ + ✥ pour tirer, puis R2 quand la jauge apparaît	⊗ + ✥ pour tirer, puis RT quand la jauge apparaît	***Touche Tir*** + ✥ pour tirer, puis ***touche Commandes spéciales*** quand la jauge apparaît	41	G-2
Tirs	Tir lobé 1	L1 + □, ✥ pour viser	LB + ⊗, ✥ pour viser	***Touches Changement de joueur*** + ***Tir***, ✥ pour viser	41	G-3
Tirs	Tir lobé 2	□ + ✥ pour tirer, puis R1 quand la jauge apparaît	⊗ + ✥ pour tirer, puis RB quand la jauge apparaît	***Touche Tir*** + ✥ pour tirer, puis ***touche Accélération*** quand la jauge apparaît	42	G-4
Tirs	Têtes et reprises	✥ + □ juste avant que le ballon n'atteigne le joueur	✥ + ⊗ juste avant que le ballon n'atteigne le joueur	✥ + ***Touche Tir*** juste avant que le ballon n'atteigne le joueur	42	G-5

CATÉGORIE	MOUVEMENT	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	PAGE	DVD
Corners	Viser	✣ ou ✣	✣ ou ✣	✣ ou ✣	44	H-1
Corners	Corner classique	○	B	***Touche Passe longue***	44	H-2
Corners	Corner flottant	Maintenir R2 + ○	Maintenir RT + B	Maintenir les ***touches Commandes spéciales*** + ***Passe longue***	44	H-3
Corners	Corner à mi-hauteur	○ + ✣	B + ✣	***Touche Passe longue*** + ✣	44	H-4
Corners	Corner brossé	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	44	H-5
Corners	Corner à ras de terre	○ + ✣	B + ✣	***Touche Passe longue*** + ✣	44	H-6
Corners	Corner court	⊗	A	***Touche Passe***	44	H-7
Coups francs	Coup franc rapide	L1 + R1 + ✥ après que l'arbitre a sifflé	LB + RB + ✥ après que l'arbitre a sifflé	***Touches Changement de joueur*** + ***Accélération*** + ✥ après que l'arbitre a sifflé	45	I-1
Coups francs	Viser	✣ ou ✣	✣ ou ✣	✣ ou ✣	45	I-2
Coups francs	Tir classique	□	X	***Touche Tir***	45	I-3
Coups francs	Tir très puissant	□ + ✣	X + ✣	***Touche Tir*** + ✣	45	I-4
Coups francs	Tir très faible	□ + ✣	X + ✣	***Touche Tir*** + ✣	45	I-5
Coups francs	Tir puissant	□ + △ une fois que la jauge apparaît	X + Y une fois que la jauge apparaît	***Touche Tir*** + ***Touche Passe en profondeur*** une fois que la jauge apparaît	45	I-6
Coups francs	Tir faible	□ + ⊗ une fois que la jauge apparaît	X + A une fois que la jauge apparaît	***Touches Tir*** + ***Passe*** une fois que la jauge apparaît	45	I-7
Coups francs	Tir brossé	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	45	I-8
Coups francs	Changer la direction du tir	Après avoir choisi la direction avec ✥, appuyer sur L1 ou R1 pour ajuster le tir vers la gauche ou la droite	Après avoir choisi la direction avec ✥, appuyer sur LB ou RB pour ajuster le tir vers la gauche ou la droite	Après avoir choisi la direction avec ✥, appuyer sur la ***touche Changement de joueur*** ou ***Accélération*** pour ajuster le tir vers la gauche ou la droite	45	I-9
Coups francs	Passe longue/centre	○	B	***Touche Passe longue***	45	I-10
Coups francs	Passe longue flottante	R2 + ○	RT + B	***Touches Commandes spéciales*** + ***Passe longue***	45	I-11
Coups francs	Passe à ras de terre	○ + ✣	B + ✣	***Touche Passe longue*** + ✣	45	I-12
Coups francs	Passe courte	⊗	A	***Touche Passe***	45	I-13
Coups francs	Balle en profondeur	△	Y	***Touche Passe en profondeur***	45	I-14
Coups francs	Ajout d'un second joueur	Maintenir L1 + R1	Maintenir LB + RB	Maintenir les ***touches Changement de joueur*** + ***Accélération***	45	I-15
Coups francs	Passe longue du second joueur	Maintenir L1 et appuyer sur ○	Maintenir LB et appuyer sur B	Maintenir la ***touche Changement de joueur*** et appuyer sur la ***touche Passe longue***	45	I-16
Coups francs	Décalage du ballon par le second joueur	Maintenir L1 et appuyer sur ⊗	Maintenir LB et appuyer sur A	Maintenir la ***touche Changement de joueur*** et appuyer sur la ***touche Passe***	45	I-17
Coups francs	Tir du second joueur	Maintenir L1 et appuyer sur □	Maintenir LB et appuyer sur X	Maintenir la ***touche Changement de joueur*** et appuyer sur la ***touche Tir***	45	I-18
Coup franc (défense)	Faire sauter les joueurs du mur	□	X	***Touche Tir***	46	J-1
Coup franc (défense)	Laisser les joueurs du mur immobiles	⊗	A	***Touche Passe***	46	J-2
Coup franc (défense)	Faire sauter et se ruer en avant les joueurs du mur	○	B	***Touche Passe longue***	46	J-3
Coup franc (défense)	Faire se ruer en avant les joueurs du mur	○ + ⊗	B + A	***Touches Passe longue*** + ***Passe***	46	J-4
Coup franc (défense)	Comportement aléatoire	N'appuyer sur aucune touche	N'appuyer sur aucune touche	N'appuyer sur aucune touche	46	J-5
Coup franc (défense)	Déplacer le gardien derrière le mur	△	Y	***Touche Passe en profondeur***	46	J-6
Remises en jeu	Touche courte	✥ + ⊗	✥ + A	✥ + ***Touche Passe***	47	K-1
Remises en jeu	Touche longue	✥ + ○	✥ + B	✥ + ***Touche Passe longue***	47	K-2
Remises en jeu	Touche en profondeur	✥ + △	✥ + Y	✥ + ***Touche Passe en profondeur***	47	K-3
Remises en jeu	Touche courte manuelle	Maintenir R dans la direction voulue, puis appuyer sur R3	Maintenir R dans la direction voulue, puis appuyer sur ✥	Maintenir R dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle***	47	K-4
Remises en jeu	Touche longue manuelle	Maintenir L1 + R dans la direction voulue, puis appuyer sur R3	Maintenir LB + R dans la direction voulue, puis appuyer sur ✥	Maintenir la ***touche Changement de joueur*** + R dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle***	47	K-5
Tirs au but	Tirer	✥ + □	✥ + X	✥ + ***Touche Tir***	48	L-1
Tirs au but	Choisir une direction avec le gardien	✥	✥	✥	48	L-2
Jeu sans le ballon	Super Cancel	R1 + R2	RB + RT	***Touches Accélération*** + ***Commandes spéciales***	49	M-1
Jeu sans le ballon	Contrôle du joueur quand le ballon est en l'air	R2 + ✥	RT + ✥	***Touche Commandes spéciales*** + ✥	49	M-2

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

CATÉGORIE	MOUVEMENT	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	PAGE	DVD
Feintes	Laisser filer le ballon	Relâcher ✥ puis appuyer sur R1 avant que le joueur ne reçoive le ballon	Relâcher ✥ puis appuyer sur RB avant que le joueur ne reçoive le ballon	Relâcher ✥ puis appuyer sur la ***touche Accélération*** avant que le joueur ne reçoive le ballon	50	N-1
Feintes	Demi-tour	R1 et direction opposée avec ✥ lorsque le joueur ne bouge pas ou se déplace à une allure normale	RB et direction opposée avec ✥ lorsque le joueur ne bouge pas ou se déplace à une allure normale	***Touche Accélération*** et direction opposée avec ✥ lorsque le joueur ne bouge pas ou se déplace à une allure normale	50	N-2
Feintes	Démarrage orienté	Avec un joueur immobile, maintenir R1 + ✥ à 90, 45 ou 135° de la direction dans laquelle regarde le joueur	Avec un joueur immobile, maintenir RB + ✥ à 90, 45 ou 135° de la direction dans laquelle regarde le joueur	Avec un joueur immobile, appuyer sur la ***touche Accélération*** + ✥ à 90, 45 ou 135° de la direction dans laquelle regarde le joueur	50	N-3
Feintes	Saut de cabri	R2 (pour sauter au-dessus d'un tacle)	RT (pour sauter au-dessus d'un tacle)	***Touche Commandes spéciales*** (pour sauter au-dessus d'un tacle)	50	N-4
Feintes	Crochet	✥ à 45 degrés de la direction du mouvement du joueur	✥ à 45 degrés de la direction du mouvement du joueur	✥ à 45 degrés de la direction du mouvement du joueur	51	N-5
Feintes	Râteau	Maintenir R2 et appuyer sur ✥ à 180 degrés de la direction dans laquelle regarde le joueur	Maintenir RT et appuyer sur ✥ à 180 degrés de la direction dans laquelle regarde le joueur	Maintenir la ***touche Commandes spéciales*** et appuyer sur ✥ à 180 degrés de la direction dans laquelle regarde le joueur	51	N-6
Feintes	Feinte en V	Après avoir effectué un râteau, appuyer immédiatement sur ✥ à 45° (dans le sens de son pied fort) de la direction dans laquelle regarde le joueur	Après avoir effectué un râteau, appuyer immédiatement sur ✥ à 45° (dans le sens de son pied fort) de la direction dans laquelle regarde le joueur	Après avoir effectué un râteau, appuyer immédiatement sur ✥ à 45° (dans le sens de son pied fort) de la direction dans laquelle regarde le joueur	51	N-7
Feintes	Roulette marseillaise	Décrire un demi-tour vers la gauche ou la droite avec R	Décrire un demi-tour vers la gauche ou la droite avec R	Décrire un demi-tour vers la gauche ou la droite avec R	51	N-8
Feintes	Feinte de corps	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥ avant que le joueur touche le ballon	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥ avant que le joueur touche le ballon	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥ avant que le joueur touche le ballon	52	N-9
Feintes	Double contact	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥avant que le joueur touche le ballon	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥avant que le joueur touche le ballon	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥avant que le joueur touche le ballon	52	N-10
Feintes	Intérieur-extérieur	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥ avant que le joueur touche le ballon	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥ avant que le joueur touche le ballon	En allant de la gauche vers la droite, ✥, ✥, ✥ ou ✥, ✥, ✥ avant que le joueur touche le ballon	52	N-11
Feintes	Faux départ	Avec le porteur du ballon immobile, appuyer à deux reprises sur ✥ perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le joueur	Avec le porteur du ballon immobile, appuyer à deux reprises sur ✥ perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le joueur	Avec le porteur du ballon immobile, appuyer à deux reprises sur ✥ perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le joueur	53	N-12
Feintes	Feinte rapide	Avec un joueur immobile, appuyer deux fois sur L1 ou R2 puis immédiatement sur ✥ à 45° de la direction dans laquelle regarde le joueur	Avec un joueur immobile, appuyer sur LB ou RT x2 puis appuyer immédiatement sur ✥ à 45° de la direction dans laquelle regarde le joueur	Avec un joueur immobile, appuyer sur la ***touche Changement de joueur*** ou la ***touche Commandes spéciales*** x2 puis appuyer immédiatement sur ✥ à 45° de la direction dans laquelle regarde le joueur	53	N-13
Feintes	Feinte de Matthews	Avec un joueur immobile, appuyer rapidement sur ✥ à 90° de la direction dans laquelle il regarde, puis maintenir la direction diamétralement opposée	Avec un joueur immobile, appuyer rapidement sur ✥ à 90° de la direction dans laquelle il regarde, puis maintenir la direction diamétralement opposée	Avec un joueur immobile, appuyer rapidement sur ✥ à 90° de la direction dans laquelle il regarde, puis maintenir la direction diamétralement opposée	53	N-14
Feintes	Quart de tour	✥ à 90° de la direction du mouvement du joueur	✥ à 90° de la direction du mouvement du joueur	✥ à 90° de la direction du mouvement du joueur	53	N-15
Feintes	Demi-tour à la Cruyff	Avec un joueur immobile ou se déplaçant avec le dribble lent, appuyer sur ✥ à 135, 180 ou 225° de la direction du mouvement	Avec un joueur immobile ou se déplaçant avec le dribble lent, appuyer sur ✥ à 135, 180 ou 225° de la direction du mouvement	Avec un joueur immobile ou se déplaçant avec le dribble lent, appuyer sur ✥ à 135, 180 ou 225° de la direction du mouvement	53	N-16
Feintes	Passement de jambes	R2 x2 ou R x2 dans la direction opposée au mouvement	RT x2 ou R x2 dans la direction opposée au mouvement	***Touche Commandes spéciales*** x2 ou R x2 dans la direction opposée au mouvement	54	N-17
Feintes	Triple passement de jambes	L1 x2 ou R x2 dans la direction du mouvement	LB x2 ou R x2 dans la direction du mouvement	***Touche Changement de joueur*** x2 ou R x2 dans la direction du mouvement	54	N-18
Feintes	Passement de jambes puis accélération	Après avoir débuté un passement de jambes, appuyer sur R1	Après avoir débuté un passement de jambes, appuyer sur RB	Après avoir débuté un passement de jambes, appuyer sur la ***touche Accélération***	54	N-19
Feintes	Elastico	L1 x3 ou R2 x3	LB x3 ou RT x3	***Touche Changement de joueur*** x3 ou ***Touche Commandes spéciales*** x3	54	N-20
Feintes	Feinte de frappe 1	□ ou ○, puis ⊗ quand la jauge apparaît	X ou B, puis A quand la jauge apparaît	***Touche Tir*** ou ***touche Passe longue***, puis ***touche Passe*** quand la jauge apparaît	54	N-21
Feintes	Feinte de frappe 2	R x2 perpendiculairement à la direction du mouvement	R x2 perpendiculairement à la direction du mouvement	R x2 perpendiculairement à la direction du mouvement	55	N-22
Feintes	Piquer le ballon	R ↓, R ↑	R ↓, R ↑	R ↓, R ↑	55	N-23
Feintes	Pousser le ballon en avant	Arrêter le joueur puis maintenir L1 + R1	Arrêter le joueur puis maintenir LB + RB	Arrêter le joueur puis maintenir les ***touches Changement de joueur*** et ***Accélération***	55	N-24
Feintes	Lob enveloppé	Lorsque le joueur court parallèlement au but adverse, maintenir L1 et tirer avec □	Lorsque le joueur court parallèlement au but adverse, maintenir LB et tirer avec X	Lorsque le joueur court parallèlement au but adverse, maintenir la ***touche Changement de joueur*** et tirer avec la ***touche Tir***	55	N-25
Feintes	Coup du sombrero	Appuyer sur ✥ à 135 degrés (dans un sens ou dans l'autre) de la direction dans laquelle regarde le joueur alors qu'il reçoit une passe à mi-hauteur	Appuyer sur ✥ à 135 degrés (dans un sens ou dans l'autre) de la direction dans laquelle regarde le joueur alors qu'il reçoit une passe à mi-hauteur	Appuyer sur ✥ à 135 degrés (dans un sens ou dans l'autre) de la direction dans laquelle regarde le joueur alors qu'il reçoit une passe à mi-hauteur	55	N-26

CATÉGORIE	MOUVEMENT	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	PAGE	DVD
Feintes	Annuler tir/passe	Maintenir R1 et R2 au moment où le joueur arme sa frappe	Maintenir RB et RT au moment où le joueur arme sa frappe	Maintenir les ***touches Accélération*** et ***Commandes spéciales*** au moment où le joueur arme sa frappe	56	N-27
Stratégies	Activer et désactiver les stratégies manuelles	Maintenir L2, puis appuyer sur ○, ⊗, □ ou △	Maintenir LT, puis appuyer sur B, A, X ou Y	Maintenir la ***touche Stratégie***, puis appuyer sur les ***touches Tir, Passe, Passe longue*** ou ***Passe en profondeur***	56	O-1
Stratégies	Activer et désactiver la stratégie semi-automatique	L2	LT	***Touche Stratégie***	56	O-2
Stratégies	Régler le niveau offensif/défensif	Maintenir L2, puis appuyer sur R1 ou R2 pour hausser ou baisser le niveau	Maintenir LT, puis appuyer sur RB ou RT pour hausser ou baisser le niveau	Maintenir la ***touche Stratégie***, puis appuyer sur les ***touches Accélération*** ou ***Commandes spéciales*** pour hausser ou baisser le niveau	56	O-3
Curseur fixe	Appel de balle	R2	-	***Touche Commandes spéciales***	57	-
Curseur fixe	Orienter la caméra	L1 + ✥	-	***Touche Changement de joueur*** + ✥	57	-

LA DÉFENSE

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

CHANGEMENT DE JOUEUR

DVD A-1

PLAYSTATION 2

L1

XBOX 360

LB

PC

Touche changement de joueur

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + + +

Description : cette fonction s'avère paradoxalement aussi simple à exécuter que délicate à maîtriser parfaitement. L'écran de configuration du joueur vous propose de choisir entre quatre systèmes de changement de curseur (voir le tableau ci-dessous). Les débutants peuvent se contenter du réglage d'origine, le quatrième niveau du mode semi-automatique ; les joueurs plus expérimentés préfèrent en général le réduire de quelques unités.

Exécution : utiliser à bon escient la ***touche Changement de joueur*** est un aspect essentiel de tout match de PES 6. La prise de contrôle d'un nouveau joueur lors des phases défensives s'accompagne d'un court temps de latence durant lequel ce dernier ne répond pas encore à vos commandes : autrement dit, tout changement de joueur inutile ou toute erreur de changement de joueur est susceptible de profiter aux entreprises de vos adversaires.

Note : lorsque vous débutez, essayez de vous tenir à une même formation (par exemple, un 4-4-2 « A-1 »). Plus vous serez familier avec le comportement et le placement de vos joueurs dans un système de jeu, plus vous procéderez aux changements de joueurs instinctivement. Si vous estimez que l'ordinateur change de lui-même de joueurs trop fréquemment, n'hésitez pas à réduire le niveau du mode semi-automatique.

Capacités mises à contribution : la Réaction du joueur détermine en partie la durée du temps de latence durant lequel vous ne le contrôlez pas.

ACCÉLÉRATION

DVD A-2

PLAYSTATION 2

R1 + ✥

XBOX 360

RB + ✥

PC

Touche Accélération + ✥

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + + +

Description : l'utilisation de l'accélération diffère selon que le joueur défend ou attaque (voir sur ce dernier point la page 32). Si vous débutez, réfrénez vos envies de vitesse : savoir ne pas appuyer sur la ***touche Accélération*** à outrance est une des clés de l'efficacité défensive.

Exécution : lorsque vous marquez le porteur du ballon, calquez votre allure sur la sienne. A moins qu'il ne soit lancé à pleine vitesse, régulez votre recours à la ***touche Accélération*** de manière à effectuer de brèves accélérations – il vous sera ainsi plus facile de suivre ses mouvements.

Note : quand il sprinte, un joueur met plus de temps à changer de direction et à répondre à vos commandes. Son explosivité et sa vitesse de pointe diminuent régulièrement à partir du moment où son niveau de condition physique passe en dessous de la barre des 50% – voir le chapitre « Tactiques de jeu » à la page 81 pour plus de détails.

Capacités mises à contribution : Vitesse maximum, Accélération, Condition physique, Mental

Modes de curseur

MODE	DIFFICULTÉ	CONSEIL
Semi-Auto	**	Les changements de curseur sont gérés par l'ordinateur. Plus vous choisissez un niveau élevé (de 1 à 8), plus les interventions de l'IA se font fréquentes. A priori, optez pour un niveau inférieur à 5 : au-delà, les changements de curseur seraient susceptibles de perturber votre jeu défensif.
Manuel	****	Les changements de curseur se déroulent automatiquement lorsque vous passez le ballon, mais vous les contrôlez manuellement lors des phases défensives. Les joueurs expérimentés optent souvent pour ce mode ou pour le niveau minimal du mode semi-automatique.

MODE	DIFFICULTÉ	CONSEIL
Semi-fixe	***	Avec ce nouveau réglage, vous contrôlez manuellement les changements de joueurs dans toutes les situations : ainsi, lorsque vous passez le ballon à un coéquipier, ce dernier sera géré par l'IA à moins que vous n'en preniez le contrôle en appuyant sur la touche ***Changement de joueur***.
Fixer	**	Vous choisissez un joueur unique que vous contrôlez durant l'intégralité de la rencontre. Consultez la page 56 pour de plus amples détails.

PRESSING/PRISE DU BALLON (AUTOMATIQUE)

DVD A-3

PLAYSTATION 2

Maintenir ⊗

XBOX 360

Maintenir Ⓐ

PC

Maintenir la ***touche Passe***

DIFFICULTÉ + | **UTILITÉ** + | * ou * selon que vous jouez seul ou à plusieurs

Description : le joueur se dirige automatiquement vers le porteur du ballon et tente de le lui subtiliser dès qu'il arrive au contact. Ne prenez pas la mauvaise habitude de recourir invariablement à cette commande : inefficace dans la plupart des situations, elle rend votre jeu défensif lourd et prévisible.

Exécution : avec le pressing automatique, votre joueur suit le chemin le plus direct vers le ballon, sans tenir compte de son porteur – si ce dernier se tient de dos, vous vous retrouverez coincé derrière lui. Par ailleurs, dans cet état, votre joueur réagit avec un temps de retard aux actions de son adversaire. En clair, le pressing automatique vous conduira dans la plupart des cas à commettre une faute ou à vous faire mystifier par un dribble. Cette commande a néanmoins un avantage : elle permet aux joueurs ne maîtrisant pas la technique de « Super cancel » d'intercepter régulièrement les passes en profondeur adverses.

Note : lorsque vous maintenez enfoncée la ***touche Accélération***, votre joueur exerce le pressing automatique en se déplaçant plus rapidement, mais consomme ainsi une grande quantité d'énergie.

Capacités mises à contribution : Défense, Equilibre, Condition physique, Vitesse maximum, Accélération, Réaction, Mental

PRESSING DOUBLE

DVD A-5

PLAYSTATION 2

Maintenir ⊟

XBOX 360

Maintenir Ⓧ

PC

Maintenir la ***touche Tir***

DIFFICULTÉ + + + | **UTILITÉ** + + +

Description : un joueur contrôlé par l'ordinateur (généralement le plus proche du ballon) va au marquage du porteur du ballon. En plus des défauts inhérents à ce type de pressing automatique (le joueur, dont le niveau de fatigue augmente rapidement, est susceptible de commettre des fautes), le pressing double a l'inconvénient d'altérer votre formation défensive, et donc de laisser des ouvertures potentiellement exploitables par l'adversaire. Malgré tout, cette commande bien utilisée reste un des piliers du jeu défensif.

Exécution : l'apport d'un second joueur au marquage du porteur du ballon facilite généralement sa récupération. Une autre application de cette commande consiste à laisser le joueur contrôlé par l'ordinateur marquer le porteur du ballon pendant que vous marquez un autre joueur adverse en vue d'intercepter une éventuelle passe qui pourrait lui être destinée (par exemple, un ailier qui s'engouffre dans un espace).

Note : l'efficacité de ce mouvement a été revue à la baisse dans PES 6, les joueurs qui exercent ce marquage se montrant moins agressifs. Qui plus est, ils tendent à effectuer d'eux-mêmes des tacles glissés : avec des arbitres particulièrement vigilants vis-à-vis de ces gestes, le pressing double peut conduire vos joueurs à concéder des coups francs (voire des penaltys) et à recevoir des cartons – évitez par conséquent d'y recourir dans la surface de réparation !

Capacités mises à contribution : Défense, Equilibre, Condition physique, Vitesse maximum, Accélération, Réaction, Mental

PRISE DU BALLON (MANUELLE)

DVD A-4

PLAYSTATION 2

Appuyer ponctuellement sur ⊗

XBOX 360

Appuyer ponctuellement sur Ⓐ

PC

Appuyer ponctuellement sur la ***touche Passe***

DIFFICULTÉ + + | **UTILITÉ** + + + +

Description : votre joueur tente de subtiliser le ballon si ce dernier est à sa portée, ou exerce un pressing défensif sur celui qui le porte. La réussite de ce mouvement nécessite un timing parfait.

Exécution : même si vous réussissez à priver votre adversaire du ballon, vous ne le récupérez pas forcément pour autant. Un grand nombre de facteurs (comme votre angle d'approche, les vitesses respectives des joueurs et du ballon...) déterminent son comportement après le contact : il a parfois plus de chances de partir à l'opposé que de rester dans vos pieds !

Note : la condition physique de votre joueur affecte la qualité de ses tentatives de prise du ballon. Il réagit d'autant plus lentement à vos commandes qu'il a accumulé de la fatigue.

Capacités mises à contribution : Défense, Equilibre et Réaction (ainsi que, indirectement, Marquage* et Couverture*, qui assurent que le défenseur est correctement placé lorsque vous en prenez le contrôle).

TACLE GLISSÉ

DVD A-6

PLAYSTATION 2

◎

XBOX 360

Ⓑ

PC

Touche Passe longue

DIFFICULTÉ + + | **UTILITÉ** + + +

Description : un tacle glissé correctement exécuté est souvent le moyen le plus rapide de déposséder un adversaire du ballon. En revanche, un tacle maladroit (ou mal intentionné) au cours duquel votre joueur touche plus ou moins violemment sa cible peut donner lieu à un carton et un coup franc dangereux (voire un penalty !).

Exécution : avec l'expérience, vous arriverez à prendre en un éclair la décision d'effectuer ou non un tacle glissé dans une situation donnée. Puisque vous devez à tout prix éviter de heurter le porteur du ballon, exécutez de préférence le tacle de côté : vous aurez ainsi moins de chance de renverser le joueur (et de concéder une faute) après avoir touché le ballon. L'efficacité des tacles glissés a été revue à la hausse dans PES 6 : plus d'informations sur ce mouvement vous attendent à la page 26.

Note : une fois qu'il a effectué un tacle glissé, votre joueur se retrouve impuissant jusqu'à ce qu'il se soit relevé ; ce temps de latence peut se révéler particulièrement dommageable dans les cas où le tacle échoue. Plus le joueur dispose d'une Défense élevée, plus ce délai est bref (et plus le mouvement est globalement réalisé rapidement).

Capacités mises à contribution : Tacle glissé*, Défense, Réaction

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

DÉGAGEMENT DU PIED

DVD A-7

PLAYSTATION 2

L2 lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)

XBOX 360

LB lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)

PC

Touche Tir lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + +

Description : le joueur tape de toutes ses forces dans le ballon pour l'envoyer le plus loin possible et écarter ainsi un danger immédiat.

Exécution : vous ne pouvez effectuer un dégagement que dans votre propre moitié de terrain, sans contrôler la trajectoire du ballon. Vous êtes libre d'appuyer sur la touche avant que le ballon n'atteigne le joueur, ou après l'avoir contrôlé. Si votre joueur se trouve près de sa surface de réparation et face aux cages, il dégagera le ballon avec moins de puissance, généralement directement en touche.

Note : le dégagement est le moyen le plus radical de vous extraire d'une situation délicate (par exemple lorsque le gardien reçoit une mauvaise passe et doit faire face à la menace d'un attaquant). Cependant, vous rendrez généralement aussitôt le ballon à votre adversaire. Evitez donc de recourir à ce mouvement quand vous avez le temps de reprendre durablement possession du ballon.

Capacité mise à contribution : Puissance de tir

DÉGAGEMENT DE LA TÊTE

DVD A-8

PLAYSTATION 2

L2 lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)

XBOX 360

LB lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)

PC

Touche Tir lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + +

Description : le joueur écarte le danger en dégageant d'un puissant coup de tête les ballons aériens provenant de centres, de passes ou de tirs.

Exécution : vous ne pouvez pas spécifier la direction du ballon quand vous le dégagez de la tête – il vous suffit donc d'appuyer sur la touche lorsque votre joueur est en bonne position.

Note : ce geste conduisant souvent à perdre le ballon, n'en abusez pas. Réservez-le pour les cas de grand danger où aucun de vos partenaires n'est suffisamment démarqué pour que vous puissiez lui faire la passe en toute sûreté (voir page 34).

Capacités mises à contribution : Réaction, Tête, Détente

TEMPORISATION

DVD A-9

PLAYSTATION 2

Se déplacer avec ✥ à proximité du porteur du ballon

XBOX 360

Se déplacer avec ✥ à proximité du porteur du ballon

PC

Se déplacer avec ✥ à proximité du porteur du ballon

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + +

Description : avec l'introduction du dribble lent (voir plus loin) dans PES6, la temporisation s'avère désormais très utile quand vous marquez à la culotte un dribbleur talentueux.

Exécution : lorsque votre joueur se trouve dos au but à proximité du porteur du ballon, utilisez ✥ pour qu'il maintienne son corps orienté vers son vis-à-vis. Ce type de marquage vous donne la possibilité d'intercepter d'éventuels tirs ou passes de votre adversaire.

Note : même si vous êtes partisan d'un jeu défensif plus direct fait de contacts sur l'adversaire, songez à recourir à ce mouvement dans certaines situations, par exemple face à un ailier qui tente de se faufiler sur la ligne de touche – vous le priverez ainsi de l'espace dont il a besoin pour effectuer une feinte ou passer le ballon.

Capacités mises à contribution : Défense, Vitesse maximum, Accélération.

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

CONSEILS D'EXPERT : LA DÉFENSE

Le pressing

Cette technique défensive consiste à maintenir une pression constante sur l'adversaire en marquant au plus près le porteur du ballon, dont la marge de manœuvre se réduit de fait considérablement. Vous le pousserez ainsi souvent à commettre une erreur (une passe précipitée, un dribble trop ambitieux ou un tir raté) ou à reculer, ce qui mettra fin à l'offensive adverse.

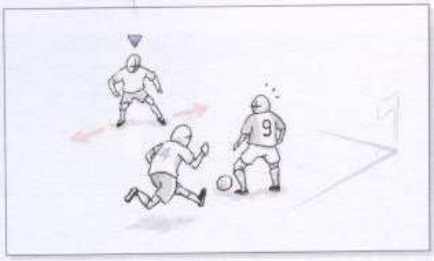
Néanmoins, un attaquant dispose de son côté d'une multitude de feintes pour se débarrasser d'un défenseur trop collant. Par conséquent, appliquez volontiers un pressing vers le milieu du terrain, afin d'enrayer les offensives adverses en gênant les passeurs, mais évitez d'y recourir aux alentours de votre surface de réparation : car si le porteur du ballon réussit à déjouer votre marquage, vous vous retrouverez alors en position très défavorable.

Le marquage lâche

Une autre forme de marquage moins agressif consiste à se placer dans la course du porteur du ballon, mais légèrement en retrait. En maintenant ainsi ses distances, votre joueur se laisse la possibilité de bloquer une passe ou un tir éventuel, tout en s'exposant moins à une tentative de débordement de son adversaire.

Le marquage lâche s'avère par ailleurs la meilleure forme de défense en cas de contre-attaque : si vous vous retrouvez en un contre un avec un avant-centre talentueux, vous avez tout intérêt à reculer pour ralentir sa progression et donner ainsi le temps à vos coéquipiers de se replier ; en choisissant au contraire d'aller au contact, vous prendriez le risque de perdre votre duel et de laisser le joueur adverse filer seul vers les buts.

Une combinaison efficace consiste à bloquer avec le joueur que vous contrôlez les éventuelles passes ou courses vers l'avant du porteur du ballon, tout en appelant un de ses coéquipiers à venir en soutien et à exercer un pressing double. Dans la situation représentée sur l'illustration, un défenseur central précède de quelques pas un ailier pour l'empêcher de centrer, pendant qu'un milieu le harcèle au corps à corps.

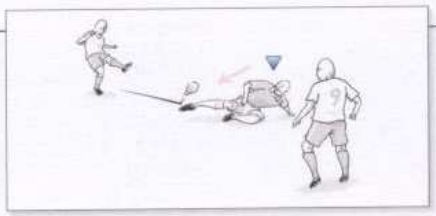


La présence physique

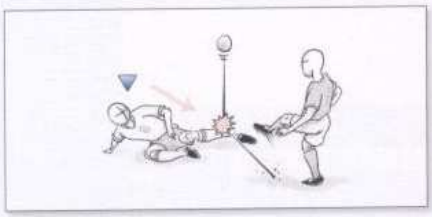
La présence physique d'un défenseur a une influence directe sur la qualité des passes ou des tirs du porteur du ballon. Par exemple, un attaquant qui tente de frapper au but alors qu'il est marqué à la culotte par un défenseur, aura plus de chances d'envoyer le ballon dans le décor. Notez que les avant-centres dotés d'une Technique de tir élevée se montrent moins sensibles à la pression physique d'un défenseur lorsqu'ils tirent au but.

Les tacles glissés

Le tacle glissé sert évidemment à récupérer le ballon, mais il possède également d'autres applications.



- ***Interceptions :*** *déclenché au bon moment, le tacle glissé peut servir à intercepter les passes adverses, ce qui requiert toutefois un timing impeccable, et donc une bonne dose d'expérience. Si le curseur est réglé sur le mode semi-automatique, vous aurez parfois la désagréable surprise de constater que ce n'est pas le joueur escompté qui effectue le tacle glissé, l'ordinateur ayant entre-temps changé celui que vous contrôlez.*



- ***Contrer les tirs :*** *face à un attaquant qui arme sa frappe, l'ultime recours consiste parfois à effectuer un tacle glissé avec le défenseur le plus proche pour tenter de contrer le ballon. Plus le défenseur est près de l'attaquant, plus son geste désespéré a de chances de bloquer le tir. Dans tous les cas, évitez à tout prix de toucher le joueur adverse si vous vous trouvez dans la surface de réparation.*

- ***Fautes tactiques :*** *mettre délibérément à terre un adversaire (par exemple s'il s'échappe seul vers les buts) dans le but d'arrêter net une offensive adverse constitue un acte d'anti-jeu que certains joueurs n'ont pas honte d'utiliser. Un geste assez bas, au demeurant...*

Sprinter pour récupérer le ballon

Lorsque l'adversaire que vous marquez accélère, rien ne vous oblige à vous coller à lui : au contraire, à condition bien sûr que vous ne soyez pas pris à contre-pied, courez parallèlement à lui et essayez de le déborder, puis de le déposséder du ballon quand vous réussissez à le dépasser (images 1, 2 et 3). Cette technique fonctionne d'autant mieux que le joueur adverse a poussé le ballon vers l'avant au moment de son accélération.

De façon générale, tâchez de rester proche de votre rival sans pour autant entrer en contact avec lui, sans quoi il essaiera de vous repousser en jouant des bras et des épaules. Ceci dit, si vous contrôlez un joueur particulièrement costaud, n'hésitez pas au contraire à aller au contact afin d'essayer de pousser votre vis-à-vis en touche. Il se peut par ailleurs que, vous sentant sur ses talons, ce dernier s'arrête brusquement dans le but de vous surprendre : à vous de réagir promptement en freinant aussi sec.

01

02

03

LE GARDIEN DE BUT

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

FAIRE SORTIR LE GARDIEN

DVD B-1

PLAYSTATION 2

Maintenir △

XBOX 360

Maintenir Y

PC

Maintenir la ***touche Passe en profondeur***

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + +

Description : lorsqu'un attaquant adverse perce votre dernière ligne défensive (qu'il porte le ballon ou qu'il essaie de récupérer une passe en profondeur), votre gardien sort et tente de le devancer. Il prend toujours le chemin le plus court qui le sépare du ballon et effectue automatiquement, selon les circonstances, une parade ou un dégagement.

Exécution : instinct et expérience vous permettront de déterminer quand faire sortir le gardien. Selon la situation, il tentera de se saisir du ballon directement dans les pieds de l'attaquant, ou se contentera de réduire son angle de tir ; dans tous les cas, la sortie d'un gardien est susceptible de décontenancer un avant-centre et de lui faire commettre une erreur. Les attributs Vitesse maximum et Accélération du gardien gouvernent sa capacité à s'extraire rapidement de sa ligne pour fondre sur le ballon.

Note : vous trouverez de plus amples détails sur ce mouvement à la page 28.

Capacités mises à contribution : Gardien en 1 contre 1*, Technique (gardien), Vitesse maximum, Accélération, Réaction

DÉGAGEMENT (BALLON DANS LES MAINS)

DVD B-3

PLAYSTATION 2

○ ou □ + ✥

XBOX 360

B ou X + ✥

PC

Touche Passe longue ou ***touche Tir*** + ✥

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + +

Description : une fois que le gardien s'est saisi du ballon, activez cette commande pour qu'il le dégage du pied.

Exécution : essayez d'envoyer le ballon vers un joueur doué dans le jeu aérien. A défaut, privilégiez les passes courtes ou les renvois de la main plutôt que de perdre régulièrement le ballon après un long dégagement.

Note : vous disposez d'un temps limité (environ six secondes) pour agir avant que votre gardien ne dégage automatiquement.

Capacités mises à contribution : Vitesse passe longue, Précision passe longue

CONTRÔLE MANUEL DU GARDIEN

DVD B-2

PLAYSTATION 2

Maintenir L1 + △

XBOX 360

Maintenir LB + Y

PC

Maintenir les ***touches Changement de joueur*** + ***Passe en profondeur***

DIFFICULTÉ + + + + UTILITÉ + + +

Description : cette commande n'est réalisable que si l'option Curseur GB – accessible sur l'écran configuration du joueur – est activée. Elle vous permet de déplacer librement le gardien, les parades étant assurées automatiquement.

Exécution : cette fonction vous donne la possibilité de garder vous-même les buts lors des duels en un contre un. Plutôt que de le faire sortir pour qu'il fonce automatiquement vers le ballon, vous pouvez le contrôler et orienter sa course afin qu'il couvre les cages au mieux. Ne recourez à cette technique (moins efficace que dans PES 5) que si vous possédez un gardien de classe mondiale.

Note : en contrôlant manuellement le gardien, vous vous privez de toutes les possibilités que vous offrent vos défenseurs – aller au contact, intercepter le tir avec un tacle glissé, repousser le ballon sur la ligne, ou encore marquer un second attaquant. Par conséquent, pesez bien le pour et le contre avant d'activer cette commande, qui nécessite en outre un entraînement spécifique.

Capacités mises à contribution : Gardien en 1 contre 1*, Technique (gardien), Vitesse maximum, Accélération, Réaction

RELANCE DE LA MAIN

DVD B-4

PLAYSTATION 2

⊗ + ✥

XBOX 360

A + ✥

PC

Touche Passe + ✥

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + +

Description : le gardien remet le ballon en jeu de la main, en le faisant simplement rouler au sol ou en le lançant selon que le destinataire de la passe se tient plus ou moins loin.

Exécution : dans PES 6, les gardiens n'hésitent plus à passer le ballon à des joueurs surveillés de près par des adversaires. Par conséquent, vérifiez bien au préalable que le joueur à qui vous souhaitez passer le ballon est démarqué !

Note : la précision et la rapidité des relances de la main vous permettent de lancer des contre-attaques éclairs alors même que beaucoup de joueurs adverses sont encore dans votre moitié de terrain. De manière plus générale, préférez les relances de la main aux dégagements lointains si votre équipe ne compte pas dans ses rangs de joueurs de grande taille doués dans le jeu aérien.

Capacité mise à contribution : Technique (gardien)

RELÂCHER LE BALLON

DVD B-5

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥, puis appuyer sur R1

XBOX 360

Relâcher ✥, puis appuyer sur RB

PC

Relâcher ✥, puis appuyer sur la ***touche Accélération***

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + +

Description : avec cette commande, le gardien pose à terre le ballon qu'il tient entre ses mains, ce qui vous permet par exemple, le cas échéant, d'avancer de quelques mètres balle au pied avant de dégager pour tenter d'atteindre un attaquant posté loin dans le camp adverse.

Exécution : examinez attentivement les environs avant de recourir à ce mouvement – il est particulièrement humiliant de voir un adversaire s'emparer du ballon dans les pieds de son gardien et marquer dans le but vide.

Note : cette commande vous permet également de gagner du temps lors des matchs serrés ; si les attaquants adverses sont suffisamment loin, posez le ballon à terre et attendez qu'ils s'approchent – mais pas trop près – avant d'effectuer le dégagement.

Capacités mises à contribution : aucune, mais la qualité de passe ou la Puissance de tir du gardien ont une influence sur la distance et la précision du dégagement.

DÉGAGEMENT LONG (BALLON AU SOL)

DVD B-6

PLAYSTATION 2

◎

XBOX 360

Ⓑ

PC

Touche Passe longue

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + +

Description : le gardien dégage le ballon au pied.

Exécution : servez-vous de ✥ pour spécifier la direction (gauche ou droite) du coup de pied.

Note : si vos adversaires bénéficient d'un jeu aérien supérieur au vôtre, choisissez d'effectuer un dégagement court plutôt que de risquer de perdre aussitôt le ballon.

Capacités mises à contribution : Vitesse passe longue, Précision passe longue

DÉGAGEMENT COURT (BALLON AU SOL)

DVD B-7

PLAYSTATION 2

⊗

XBOX 360

Ⓐ

PC

Touche Passe

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + +

Description : si votre milieu de terrain manque de joueurs doués dans les airs, ou si vous préférez simplement construire votre offensive à partir des lignes arrières, choisissez le dégagement court. Méfiez-vous cependant des attaquants postés en embuscade...

Execution : la passe courte est généralement adressée au défenseur le plus proche du gardien (un des arrières anticipe habituellement ce type de passe en descendant d'un cran) du moment qu'il n'est pas marqué de trop près par un joueur adverse.

Note : votre adversaire tentera souvent de vous compliquer la tâche en envoyant un attaquant mettre la pression sur votre gardien. Essayez d'anticiper un tel comportement en passant rapidement le ballon à votre défense, sans laisser le temps à un avant-centre de venir vous chercher des noises.

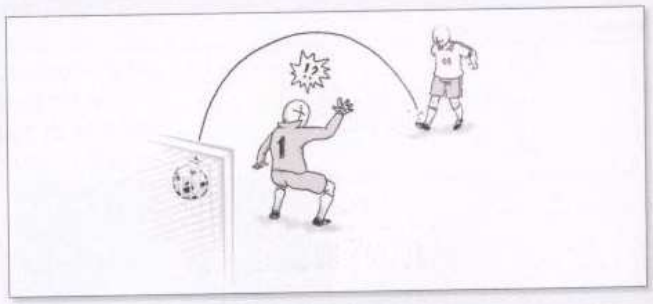
Capacités mises à contribution : Vitesse passe courte, Précision passe courte

CONSEILS D'EXPERT : GARDIENS DE BUT

Situations de un contre un

La décision de faire sortir ou non le gardien pour tenter d'intercepter une balle en profondeur doit se prendre en l'espace d'une seconde, après avoir estimé les positions respectives du ballon, de l'attaquant adverse et de vos défenseurs, en jetant un rapide coup d'œil au radar. Au moindre doute, laissez votre gardien sur sa ligne et réagissez en fonction des circonstances.

L'envoi du gardien à la rencontre d'un adversaire qui vient de percer le dernier rideau défensif ne va pas sans risque. Il existe un réel danger que votre gardien mette à terre son adversaire, et se retrouve doublement sanctionné par un penalty et un carton rouge. Privé de l'usage de ses mains, un gardien qui sort de sa surface de réparation n'est plus qu'un défenseur de piètre qualité. De manière générale, plus le gardien se tient loin de sa ligne, plus un attaquant adverse aura de facilités à le dribbler ou à le lober d'une simple pichenette.



Une opposition directe entre un attaquant et un gardien se joue souvent à l'intox : par exemple, restez sur votre ligne jusqu'au dernier moment et foncez vers votre adversaire quand il s'y attend le moins. Pour peu qu'il pousse le ballon vers l'avant dans le but de gagner de la vitesse – ce qu'il fera à n'en pas douter si vos défenseurs sont à ses trousses – il vous suffira de surgir au bon moment, comme un diable de sa boîte, pour vous emparer du ballon.

Si un attaquant dispose de suffisamment d'avance sur votre défense et ralentit avec l'intention évidente de frapper au but, essayez de réduire son angle de tir en avançant légèrement votre gardien, qui couvrira alors une plus grande zone de ses cages (images 1 et 2). Dans une telle situation, beaucoup d'attaquants marqueront un temps d'hésitation coupable, susceptible de donner à un défenseur l'occasion d'intervenir, ou au gardien de s'emparer du ballon.

LE CONTRÔLE DU BALLON

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

CONTRÔLE ORIENTÉ

DVD C-1

PLAYSTATION 2

✥

XBOX 360

✥

PC

✥

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + + +

Description : lorsque votre joueur s'apprête à réceptionner une passe, utilisez ✥ pour qu'il contrôle le ballon en même temps qu'il se tourne dans la direction spécifiée.

Exécution : le contrôle orienté convient à la plupart des situations. Cependant, si un joueur doté d'une Technique peu élevée reçoit une passe rapide, mieux vaut opter pour le mouvement « Arrêter le ballon et se tourner ».

Note : ce n'est qu'au travers de l'expérience que vous accumulerez au fil des matchs que vous découvrirez comment réussir au mieux les contrôles orientés ; ces mouvements simples et instinctifs deviendront alors une seconde nature.

Capacité mise à contribution : Technique

CONTRÔLE HAUT

DVD C-2

PLAYSTATION 2

Maintenir R1 et éventuellement ✥ à la réception d'une passe aérienne

XBOX 360

Maintenir RB et éventuellement ✥ à la réception d'une passe aérienne

PC

Maintenir la ***touche Accélération*** et éventuellement ✥ à la réception d'une passe aérienne

DIFFICULTÉ + + + | UTILITÉ + +

Description : lorsque vous contrôlez un ballon aérien en ne vous servant que de ✥, votre joueur arrête le ballon. Si vous maintenez enfoncée la ***touche Accélération***, il le fera légèrement rebondir dans les airs.

Exécution : cette technique, qui s'avère généralement inefficace quand un joueur adverse se tient à proximité, doit être réalisée lorsque vous recevez un ballon à hauteur de poitrine. Si vous appuyez sur la ***touche Accélération*** et ✥ dans la direction du mouvement du ballon, votre joueur réalisera un contrôle « embarqué » à la place.

Note : vous êtes libre d'enchaîner cette technique avec une feinte ou une reprise de volée ; la réussite d'une telle combinaison exige cependant quelques séances d'entraînement spécifiques.

Capacité mise à contribution : Technique

CONTRÔLER ET DÉCALER LE BALLON VERS L'AVANT

DVD C-3

PLAYSTATION 2

Maintenir R1 + ✥ quand le joueur s'apprête à recevoir une passe

XBOX 360

Maintenir RB + ✥ quand le joueur s'apprête à recevoir une passe

PC

Maintenir la ***touche Accélération*** + ✥ quand le joueur s'apprête à recevoir une passe

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + + +

Description : lorsqu'il réceptionne une passe au sol, le joueur contrôle le ballon en le décalant légèrement dans la direction spécifiée.

Exécution : si vous appuyez sur la ***touche Accélération*** et sur ✥ dans la direction du mouvement du ballon, votre joueur effectuera un contrôle « embarqué ».

Note : décaler le ballon de la sorte vous permet non seulement de déstabiliser votre vis-à-vis, mais également d'amorcer une course vers l'avant, un tir ou un centre.

Capacité mise à contribution : Technique

ARRÊTER LE BALLON ET SE TOURNER

DVD C-4

PLAYSTATION 2

R2 + ✥ lorsque le joueur réceptionne une passe

XBOX 360

RT + ✥ lorsque le joueur réceptionne une passe

PC

Touche Commandes spéciales + ✥ lorsque le joueur réceptionne une passe

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + + +

Description : le joueur arrête net le ballon tout en se tournant dans la direction spécifiée avec ✥.

Exécution : utile dans de nombreuses circonstances, ce mouvement permet notamment aux joueurs à la Technique modeste ou à ceux recevant une passe mal assurée de contrôler sobrement le ballon, sans prendre de risques. Effectuez un tel contrôle par exemple quand vous cherchez une ouverture à l'entrée de la surface de réparation adverse.

Note : cette technique de contrôle est idéale pour calmer le jeu et conserver la possession du ballon. Les joueurs adverses sont alors obligés de venir au contact pour tenter de récupérer le ballon, ce qui les amène à se fatiguer plus vite.

Capacité mise à contribution : Technique

ARRÊTER LE BALLON ET S'ORIENTER VERS LE BUT ADVERSE

DVD C-5

PLAYSTATION 2

Maintenir R2

XBOX 360

Maintenir RT

PC

Maintenir la ***touche Commandes spéciales***

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + + +

Description : le joueur arrête le ballon le plus vite possible – en une ou plusieurs touches de balle selon la qualité de la passe – avant de se tourner en direction du but adverse.

Exécution : vous devez impérativement relâcher ✥ pour que le joueur se tourne vers les cages.

Note : ce type de contrôle vous permet de dynamiser votre offensive en jouant rapidement vers l'avant. Notez cependant que, selon la nature de la passe et la valeur de sa Technique, un joueur aura parfois besoin de plusieurs touches pour arrêter le ballon.

Capacité mise à contribution : Technique

FAIRE ÉCRAN

DVD C-7

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥

XBOX 360

Relâcher ✥

PC

Relâcher ✥

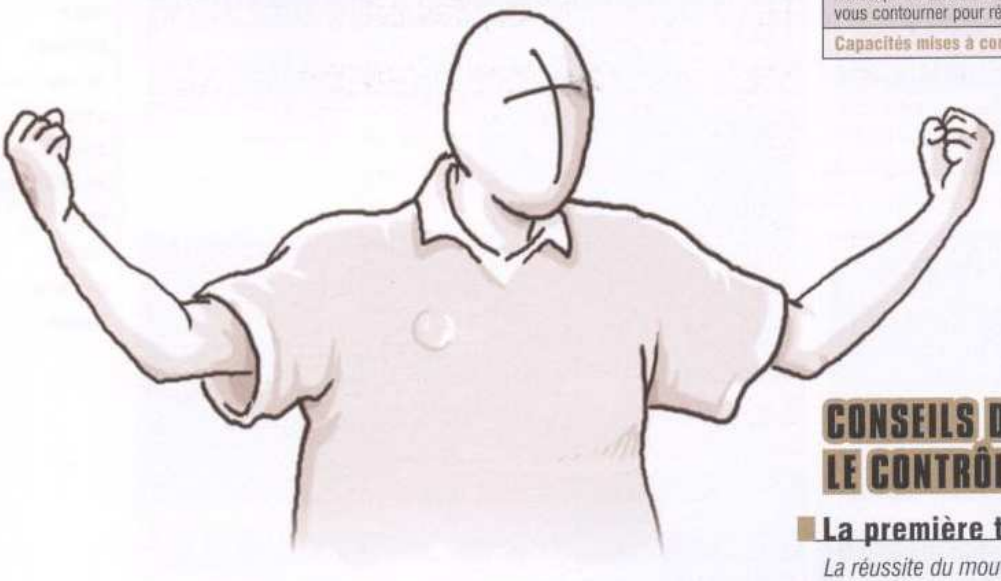
DIFFICULTÉ + + + + | UTILITÉ + +

Description : si un défenseur se tient juste derrière vous au moment où vous recevez une passe, relâchez ✥. Votre joueur se servira alors de son corps pour tenir son vis-à-vis à distance pendant qu'il contrôle le ballon. Ce mouvement est également décrit dans la section relative au dribble (page 33).

Exécution : un joueur faisant écran entre le ballon et son défenseur se servira automatiquement de ses bras pour maintenir son vis-à-vis à distance. S'il n'agit pas de la sorte, changez vite de tactique avant que votre adversaire ne vous dépossède du ballon !

Note : ce mouvement ne fonctionne que dans des circonstances bien précises, à condition que vous ayez pris la peine de le travailler avec vos joueurs les plus robustes. Notez que les adversaires humains adeptes de la fonction Super Cancel essaieront de vous contourner pour récupérer le ballon avant même que vous n'ayez pu le protéger.

Capacités mises à contribution : Pointe*, Attaque, Équilibre, Réaction



CONTRÔLE « EMBARQUÉ »

DVD C-6

PLAYSTATION 2

R1 + ✥ dans la direction du mouvement du ballon

XBOX 360

RB + ✥ dans la direction du mouvement du ballon

PC

Touche Accélération + ✥ dans la direction du mouvement du ballon

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + + +

Description : le joueur s'oriente dans la direction du mouvement du ballon et suit sa trajectoire avant de le contrôler.

Exécution : entrez la commande juste avant que le joueur réceptionne le ballon. Avec un peu de pratique, vous vous servirez de ce contrôle pour échapper à vos gardes du corps ou construire des offensives éclairs.

Note : évitez d'effectuer ce contrôle avec un joueur qui se tient très près de la ligne de touche, sous peine de voir le ballon sortir du terrain.

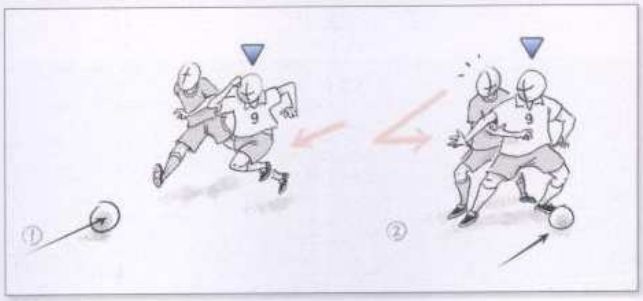
Capacités mises à contribution : Accélération, Vitesse maximum

CONSEILS D'EXPERT : LE CONTRÔLE DU BALLON

La première touche de balle

La réussite du mouvement que vous comptez réaliser dépend de la qualité de votre première touche de balle, elle-même déterminée par plusieurs facteurs, dont la nature de la passe qui vous est adressée. Si vous souhaitez par exemple remettre le ballon en première intention à un coéquipier, tournez-vous dans sa direction au moment où vous recevez le ballon et la démarche en sera d'autant facilitée ; ceci dit, pour peu que la passe qui vous est adressée soit de piètre qualité ou que la Technique de votre joueur laisse à désirer, vous aurez intérêt à commencer par arrêter le ballon avant de vous tourner.

Si votre joueur est marqué à la culotte au moment où il hérite du ballon, servez-vous de sa présence physique pour faire écran et empêcher son vis-à-vis de le lui voler. Par définition, un défenseur qui ne voit pas clairement le ballon aura plus de mal à le récupérer.



LES BASES DU DRIBBLE

DRIBBLE SIMPLE

DVD D-1

PLAYSTATION 2

✥

XBOX 360

✥

PC

✥

DIFFICULTÉ + à + + + + + **UTILITÉ** + à + + + + +

Description : connaître l'étendue des capacités d'un joueur dans le domaine du dribble vous permettra de déterminer ce que vous pouvez légitimement attendre de lui. A titre d'exemple, ne comptez pas qu'un défenseur élimine son vis-à-vis à la manière d'un Thierry Henry.

Exécution : profitez du fait que votre joueur ralentit lorsque vous relâchez ✥ pour moduler votre allure de course balle au pied. Les joueurs qui se déplacent à une allure réduite sont plus difficiles à contrer que ceux qui sprintent.

Note : contrairement à ce qui était en vigueur dans PES 5, il ne suffit plus dans PES 6 d'utiliser ✥ pour effectuer le dribble latéral (voir le mouvement suivant).

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Vitesse dribble, Equilibre, Attaque, Agilité

DRIBBLE LENT 1

DVD D-3

PLAYSTATION 2

Maintenir ✥ et R2 avec un joueur en mouvement

XBOX 360

Maintenir ✥ et RT avec un joueur en mouvement

PC

Maintenir ✥ et la ***touche Commandes spéciales*** avec un joueur en mouvement

DIFFICULTÉ + **UTILITÉ** + + +

Description : dans PES 5, maintenir la ***touche Commandes spéciales*** avec un joueur en mouvement le faisait se déplacer à une allure un peu plus rapide que la normale. Dans PES 6, c'est l'inverse : le joueur ralentit et finit par trottiner.

Exécution : avec le dribble lent, le joueur garde le ballon très près de ses pieds (surtout s'il possède une Précision dribble élevée), ce qui lui permet, quand il trottine, d'exécuter des gestes qui ne sont normalement réalisables qu'en étant immobile, comme le râteau ou la feinte en V (ces feintes sont décrites dans la section éponyme à la page 50), et d'échapper plus facilement aux charges des défenseurs.

Note : votre joueur retrouve son rythme de course habituel dès que vous changez de direction. Relâcher ✥ le conduira à s'arrêter en se tournant vers le but adverse.

Capacité mise à contribution : Précision dribble

DRIBBLE LATÉRAL

DVD D-2

PLAYSTATION 2

R2 + ✥ dans la direction perpendiculaire au mouvement

XBOX 360

RT + ✥ dans la direction perpendiculaire au mouvement

PC

Touche Commandes spéciales + ✥ dans la direction perpendiculaire au mouvement

DIFFICULTÉ + + **UTILITÉ** + + +

Description : appuyez simultanément sur la ***touche Commandes spéciales*** et ✥ à 90° de la direction du mouvement du joueur pour qu'il effectue un pas de côté.

Exécution : si vous relâchez immédiatement les touches après avoir initié un dribble latéral, le joueur continue à faire des pas de côté jusqu'à ce que vous appuyiez sur une nouvelle touche ; si vous relâchez seulement ✥, le joueur s'arrête vite et se tourne vers le but adverse ; si vous relâchez seulement la ***touche Commandes spéciales***, le joueur se tourne et court dans la direction spécifiée.

Note : le dribble latéral s'avère incontestablement plus délicat à exécuter avec le stick analogique gauche qu'avec les touches directionnelles. Avec le stick, que vous devez rapidement ramener en position neutre avant de l'incliner dans une direction perpendiculaire, votre commande sera d'une part exécutée un peu plus lentement, et d'autre part sujette à plus d'erreurs. Notez par ailleurs que ce mouvement est un peu moins efficace lors des matchs contre l'ordinateur que dans PES 5.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Vitesse dribble, Agilité

DRIBBLE LENT 2

DVD D-4

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥ avec un joueur balle au pied en mouvement

XBOX 360

Relâcher ✥ avec un joueur balle au pied en mouvement

PC

Relâcher ✥ avec un joueur balle au pied en mouvement

DIFFICULTÉ + **UTILITÉ** + +

Description : le joueur ralentit peu à peu son allure jusqu'à s'immobiliser complètement après environ deux secondes.

Exécution : vous pouvez maintenir manuellement le porteur du ballon à une allure de dribble lent en appuyant régulièrement mais très brièvement sur ✥ dans la direction du mouvement. Pour réussir, vous devez appuyer sur ✥ juste avant que le joueur ne touche le ballon. Cette manœuvre s'avère bien plus facile à réaliser avec les touches directionnelles qu'avec le stick analogique.

Note : si jamais vous changez de direction pendant un dribble lent, votre joueur reprend aussitôt son allure normale.

Capacité mise à contribution : Précision dribble

ACCÉLÉRATION

DVD D-5

PLAYSTATION 2

✥ + R1

XBOX 360

✥ + RB

PC

✥ + *Touche Accélération*

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + +

Description : le joueur accélère et sprinte aussi longtemps que vous maintenez cette touche enfoncée. Son allure est déterminée par ses capacités Vitesse maximum, Accélération, Vitesse dribble et Précision dribble. Notez que le joueur n'atteindra sa vitesse maximale qu'en poussant le ballon vers l'avant (voir les deux mouvements suivants).

Exécution : un joueur qui sprinte s'avère plus difficile à manœuvrer qu'à l'accoutumée parce qu'il tourne dans seize directions – une position intermédiaire est ajoutée entre chacune des huit directions classiques de la boussole. Il perd en outre un peu de réactivité, ce qui permet aux défenseurs adverses de lui subtiliser le ballon plus facilement.

Note : si vous appuyez brièvement sur la ***touche Accélération*** avant que votre joueur ne touche le ballon, ce dernier fera semblant d'accélérer pour en fait maintenir son allure normale une fois la balle au pied.

Capacités mises à contribution : Vitesse maximum, Accélération, Vitesse dribble, Précision dribble

ACCÉLÉRATION : POUSSER LE BALLON VERS L'AVANT

DVD D-6

PLAYSTATION 2

Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur ✥ dans la direction du mouvement ou appuyer rapidement sur R1

XBOX 360

Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur ✥ dans la direction du mouvement ou appuyer rapidement sur RB

PC

Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur ✥ dans la direction du mouvement ou appuyer rapidement sur la ***touche Accélération***

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + + +

Description : avec ce mouvement, le joueur pousse le ballon vers l'avant lorsqu'il court, et gagne ainsi un peu de vitesse.

Exécution : l'effet de ce mouvement est d'autant plus appréciable que le joueur dispose d'une Vitesse maximum élevée comparativement à sa Précision dribble. Un joueur doté d'une qualité de dribble médiocre sera en effet ralenti à chaque touche de balle : cette technique lui permet de réduire le nombre de touches de balles et de donner la pleine mesure de sa pointe de vitesse.

Note : servez-vous également de ce mouvement pour éviter le contact avec un défenseur... ou le provoquer. Par exemple, si vous réussissez à pousser le ballon vers l'avant au moment où votre vis-à-vis effectue un tacle glissé, ce dernier aura de fortes chances de vous toucher à la place du ballon, avec toutes les conséquences désagréables que cela peut impliquer pour lui.

Capacités mises à contribution : Vitesse maximum, Accélération, Vitesse dribble, Précision dribble

ACCÉLÉRATION : POUSSER LE BALLON VERS L'AVANT EN TOURNANT

DVD D-7

PLAYSTATION 2

Maintenir R1 + R2 et appuyer sur ✥ à 45° de la direction du joueur

XBOX 360

Maintenir RB + RT et appuyer sur ✥ à 45° de la direction du joueur

PC

Maintenir les ***touches Accélération*** et ***Commandes spéciales*** et appuyer sur ✥ à 45° de la direction du joueur

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + +

Description : avec ce mouvement, le joueur change de direction tout en poussant le ballon vers l'avant. Le léger gain de vitesse ainsi obtenu peut faire toute la différence, par exemple lors d'une chevauchée sur une aile.

Exécution : quand un défenseur court directement vers votre joueur, ce mouvement exécuté au bon moment vous permettra de le déborder ; n'oubliez pas cependant qu'un éventuel joueur adverse placé en retrait n'aura aucun mal à s'emparer du ballon.

Note : si vous disposez de suffisamment d'espace pour effectuer ce geste avant de tirer au but, vous bénéficierez d'une prise d'élan qui augmentera la précision et la puissance de votre frappe. Avec un tireur doté de l'étoile Tir au centre, cette technique peut donner des résultats détonnants.

Capacités mises à contribution : Vitesse maximum, Accélération, Vitesse dribble, Précision dribble

ARRÊT BRUSQUE

DVD D-8

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥ puis maintenir R1

XBOX 360

Relâcher ✥ puis maintenir RB

PC

Relâcher ✥ puis maintenir la ***touche Accélération***

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + +

Description : le joueur s'arrête quasi-immédiatement.

Exécution : votre joueur s'arrête et regarde dans la direction dans laquelle il se déplaçait. Servez-vous de ce mouvement lorsque vous êtes poursuivi de trop près par un défenseur : votre joueur se servira alors de son corps et de sa force physique pour protéger le ballon.

Note : le joueur s'arrête et maîtrise le ballon d'autant plus vite que ses talents de dribbleur sont développés.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité

ARRÊT BRUSQUE AVEC ORIENTATION DU CORPS VERS LE BUT ADVERSE

DVD D-9

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥ puis maintenir R2

XBOX 360

Relâcher ✥ puis maintenir RT

PC

Relâcher ✥ puis maintenir la ***touche Commandes spéciales***

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + +

Description : ce mouvement est semblable au précédent à la différence près que le joueur se tourne vers les buts adverses au moment où il s'arrête – et ce quelle que soit sa position sur le terrain.

Exécution : en se plaçant immédiatement face aux buts, votre joueur se donne la possibilité de servir rapidement un coéquipier qui s'engage vers l'avant. Lorsque vous êtes à la lutte avec un défenseur sur une aile, combinez ce mouvement avec de brèves accélérations pour ballotter votre vis-à-vis.

Note : s'il doit se tourner de plus de 90°, le joueur met un peu plus de temps à se placer face au but. Les défenseurs adverses sont susceptibles d'exploiter à leur avantage ce bref délai durant lequel votre joueur ajuste sa position.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

FAIRE ÉCRAN

DVD D-10

PLAYSTATION 2

Avec un adversaire derrière votre joueur, relâcher toutes les touches (y compris ✥)

XBOX 360

Avec un adversaire derrière votre joueur, relâcher toutes les touches (y compris ✥)

PC

Avec un adversaire derrière votre joueur, relâcher toutes les touches (y compris ✥)

DIFFICULTÉ + + + + UTILITÉ + +

Description : lorsqu'un adversaire vous harcèle dans le dos, relâchez ✥ tout en vous immobilisant (***touche Accélération***) afin que votre dribbleur se serve de son corps pour repousser son vis-à-vis et protéger le ballon.

Exécution : n'essayez pas de recourir à ce mouvement lorsqu'un adversaire a une vue dégagée sur le ballon : vous ne réussiriez pas à le conserver. N'importe quel joueur de champ à accès à cette technique, mais les avant-centres les plus robustes (comme Drogba ou Ibrahimovic) l'effectuent mieux que quiconque, donnant par là l'opportunité à leurs coéquipiers de monter.

Note : le temps durant lequel un joueur est susceptible de tenir à distance son vis-à-vis dépend des capacités physiques des deux individus. Tôt ou tard cependant, votre adversaire réussira inéluctablement à se glisser sur le côté ou à poser le pied sur le ballon.

Capacités mises à contribution : Pointe*, Attaque, Equilibre

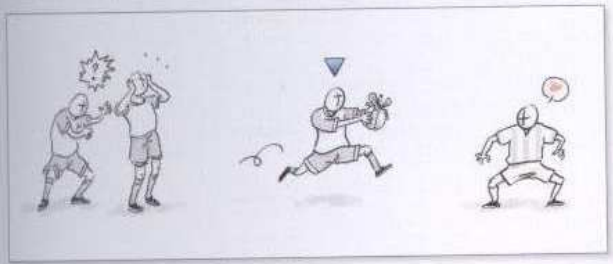
CONSEILS D'EXPERT : LE DRIBBLE

Connaître ses joueurs

Avant de vous lancer dans une tentative de dribble pour effacer un défenseur, demandez-vous si le joueur que vous contrôlez possède les capacités adéquates : s'il est doté d'une Précision dribble et dans une moindre mesure d'une Agilité médiocres (ce qui est notamment le cas de la plupart des défenseurs), ne vous attendez pas à ce qu'il fasse des miracles. Par ailleurs, n'essayez pas de dribbler avec Trézéguet comme vous le feriez avec Henry : tous les avant-centres ne sont pas logés à la même enseigne dans ce domaine ! Le chapitre Equipes et joueurs qui présente les joueurs des équipes majeures (ainsi que l'écran réglages de formation - image 1) vous permettra de vous faire une idée de leurs capacités.

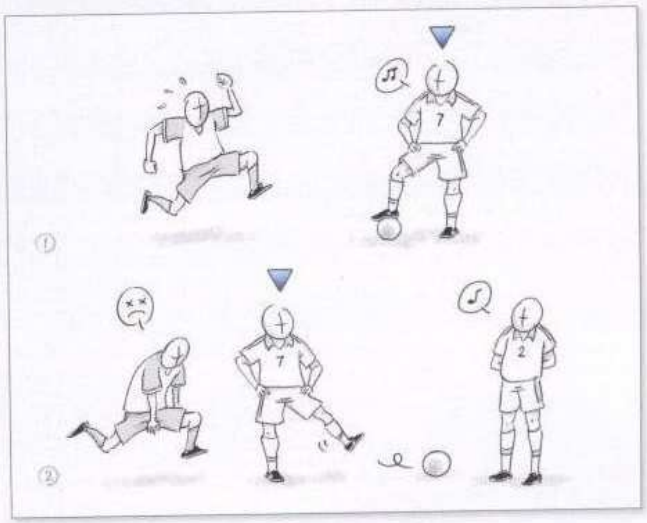
Ne pas abuser de l'accélération

*Un travers dans lequel tombent la plupart des débutants consiste à croire que « plus rapide » signifie « meilleur », et que maintenir enfoncée en toutes circonstances la **touche Accélération** leur donne un avantage certain. Il va sans dire qu'ils se trompent lourdement ! Si vous accélérez constamment, vos joueurs seront des cibles lourdes et faciles pour les défenseurs, qui n'auront aucun mal à anticiper vos mouvements. En recourant de façon trop prévisible à la **touche Accélération**, en particulier au milieu du terrain où se concentrent beaucoup de joueurs, vous faites quasiment cadeau du ballon à vos adversaires...*



Dicter le rythme de jeu

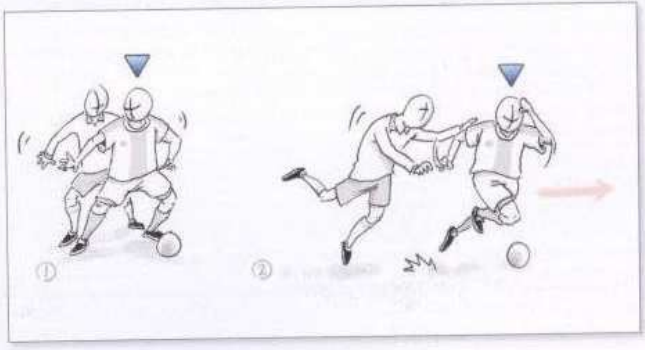
Si vous essayez de protéger un avantage au score, vous avez tout intérêt à ralentir le rythme de la rencontre en usant fréquemment du dribble lent et des mouvements d'arrêt brusque ; privilégiez par ailleurs un jeu de passes courtes pour garder la mainmise sur le ballon. Vous obligerez ainsi les joueurs de l'équipe adverse à venir au contact, ce qui d'une part les fatiguera, et d'autre part les poussera à commettre des fautes ou à se découvrir.



Protéger le ballon

Une équipe qui compte dans ses rangs un robuste avant-centre capable de protéger correctement le ballon (il doit posséder des attributs Equilibre et Attaque élevés, et accessoirement la capacité spéciale Pointe) dispose d'un atout offensif supplémentaire. En faisant écran près des buts adverses, même durant un laps de temps très court, un tel joueur peut donner l'opportunité à ses coéquipiers de se mettre en position favorable.

*Si un adversaire vous suit à la trace alors que vous courez vers le but, n'hésitez pas à vous arrêter brusquement (relâcher ✥ et appuyez sur la **touche Accélération**) pour le surprendre. Dès que votre joueur se sert de ses bras pour repousser son poursuivant, accélérez subitement : votre rival accusera alors un temps de retard au démarrage. De tels changements de rythme vous serviront notamment lors d'une chevauchée sur une aile, et empêcheront un défenseur rapide de vous déposséder du ballon.*



LES PASSES

PASSE COURTE

DVD E-1

PLAYSTATION 2

⊗ + ✥

XBOX 360

Ⓐ + ✥

PC

Touche Passe + ✥

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + + + +

Description : passe destinée au joueur le plus proche dans la direction spécifiée avec ✥.

Exécution : les passes courtes gagnent en efficacité lorsque votre joueur regarde dans la direction du coéquipier auquel il envoie le ballon. Plus il doit se tourner pour effectuer la passe, moins elle est précise et rapide, ce qui se ressent d'autant plus que vous contrôlez des joueurs à la technique limitée.

Note : si vous appuyez à temps sur la ***touche Passe*** quand un adversaire à vos trousses s'apprête à vous subtiliser le ballon, votre joueur tentera de l'envoyer vers un partenaire au prix d'une glissade de la dernière chance.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE COURTE « ALLONGÉE »

DVD E-3

PLAYSTATION 2

Maintenir ⊗ + ✥

XBOX 360

Maintenir Ⓐ + ✥

PC

Maintenir la ***touche Passe*** + ✥

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + + + +

Description : avec deux coéquipiers se trouvant approximativement sur le même axe, le passeur envoie un ballon rasant qui fuse vers le plus éloigné des deux.

Exécution : cette passe s'exécutant plus lentement que la version classique, évitez de la déclencher quand un joueur adverse vous marque à la culotte. Utilisez ce genre de passe pour faire rapidement sortir le ballon de la surface de réparation ou pour atteindre un attaquant posté sur une aile.

Note : ce type de passe vous permettra de construire des offensives rapides et directes, à condition que vous preniez la peine de jeter un œil au radar pour éviter que l'adversaire n'intercepte le ballon.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE COURTE SANS CONTRÔLE

DVD E-2

PLAYSTATION 2

⊗ + ✥ avant que le joueur ne réceptionne le ballon

XBOX 360

Ⓐ + ✥ avant que le joueur ne réceptionne le ballon

PC

Touche Passe + ✥ avant que le joueur ne réceptionne le ballon

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + + +

Description : les passes en première intention dynamisent les actions offensives. En contrepartie, les exigences liées à leur exécution les rendent souvent moins fiables que les passes normales – en particulier quand leur destinataire est éloigné.

Exécution : appuyez sur la ***touche Passe*** n'importe quand entre le moment où le ballon est envoyé vers votre joueur et le moment où il le réceptionne. Les passes sans contrôle s'avèrent adaptées avant tout au jeu rapproché – plus leur portée augmente, plus leur caractère approximatif les rend faciles à intercepter pour l'adversaire. Usez donc de ce geste avec parcimonie, et de préférence avec des joueurs qui possèdent les qualités techniques requises.

Note : vous gagnez en accélération du jeu ce que vous perdez souvent en vitesse et en précision de la passe – a fortiori d'autant plus quand l'orientation de la passe diffère de celle du joueur. Au besoin, annulez une passe en première intention avant que le joueur reçoive le ballon à l'aide de la fonction Super Cancel – voir page 49 pour plus de détails

Capacités mises à contribution : Technique, Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE DE LA TÊTE

DVD E-4

PLAYSTATION 2

⊗ + ✥ lorsque le ballon est en l'air

XBOX 360

Ⓐ + ✥ lorsque le ballon est en l'air

PC

Touche Passe + ✥ lorsque le ballon est en l'air

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + + + +

Description : passe effectuée de la tête, pouvant servir en défense autant qu'en attaque. Sa qualité dépend de différents facteurs, tels que la vitesse du ballon, la position du passeur ou encore la présence éventuelle d'un joueur adverse.

Exécution : l'issue de chaque passe de la tête résulte de la conjugaison d'une multitude de paramètres (liés à la physique du ballon, au moteur de jeu, aux capacités des joueurs...). Une présentation plus détaillée de ce mouvement vous attend à la page 38.

Note : même si votre joueur fait pâle figure à côté de son vis-à-vis, battez-vous sur chaque ballon aérien – votre simple présence gênera votre adversaire dans sa remise de la tête. Ajuster la position de votre joueur à l'aide de la ***touche Commandes spéciales*** pourra même vous aider à sortir vainqueur des duels aériens dont vous n'êtes pas favori sur le papier.

Capacités mises à contribution : Tête, Détente, Equilibre, Jeu d'équipe, Pointe*

TALONNADE

DVD E-5

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥, appuyer sur ⊗, puis incliner brièvement ✥ vers l'arrière

XBOX 360

Relâcher ✥, appuyer sur Ⓐ, puis incliner brièvement ✥ vers l'arrière

PC

Relâcher ✥, appuyer sur la ***touche Passe***, puis incliner brièvement ✥ vers l'arrière

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + +

Description : le joueur frappe le ballon du talon pour le passer à un partenaire situé dans son dos.

Exécution : ce geste simple et spectaculaire donne lieu à de multiples applications – s'appuyer sur un arrière latéral monté sur l'aile sans se retourner, renverser le jeu en milieu de terrain, etc. N'en abusez pas, cependant : la talonnade n'a d'intérêt que sur des distances relativement courtes.

Note : prudence étant mère de sûreté, assurez-vous qu'aucun adversaire ne puisse intercepter le ballon en jetant un coup d'œil au radar avant d'effectuer une talonnade vers un joueur éloigné.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE LONGUE FLOTTANTE

DVD E-7

PLAYSTATION 2

Maintenir R2 + ◎, ✥ pour viser

XBOX 360

Maintenir RT + Ⓑ, ✥ pour viser

PC

Maintenir les ***touches Commandes spéciales*** et ***Passe longue***, ✥ pour viser

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + +

Description : cette passe se distingue de la passe longue classique par le fait que le ballon s'élève plus haut dans les airs tout en se déplaçant moins rapidement.

Exécution : la trajectoire et la vitesse particulières de ce type de passe vous permettront de jouer directement sur les attaquants ou ailiers.

Note : si votre équipe compte dans ses rangs un robuste avant-centre doué dans le jeu aérien, essayez de jouer « à l'anglaise » en l'approvisionnant directement avec de longs ballons. En jouant dos à la défense, il pourra alors servir de relais pour un autre attaquant ou un milieu qui effectue une course vers l'avant.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE LONGUE

DVD E-6

PLAYSTATION 2

✥ + ◎ jusqu'à ce que la barre atteigne le niveau désiré

XBOX 360

✥ + Ⓑ jusqu'à ce que la barre atteigne le niveau désiré

PC

✥ + ***touche Passe longue*** jusqu'à ce que la barre atteigne le niveau désiré

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + +

Description : passe longue, dont la portée dépend du remplissage de la jauge de puissance, allant de la longue transversale à la petite balle piquée. Selon le mode passe longue choisi (voir le tableau ci-contre), la précision des passes est ou non partiellement assurée automatiquement.

Exécution : les passes longues ne sont pas exemptes de défauts, au rang desquels on compte une relative imprécision (par rapport à celles effectuées à ras de terre) plus ou moins perceptible selon l'habileté du passeur, un court délai dans l'exécution (le temps que se remplisse la jauge), et une difficulté accrue pour leurs destinataires à contrôler le ballon.

Note : plus le joueur que vous cherchez à atteindre est éloigné, plus la passe longue sera délicate à exécuter. Il vous faudra donc vraisemblablement plusieurs heures d'entraînement pour en maîtriser les subtilités, par exemple pour réussir à trouver directement un attaquant posté aux avant-postes avec un défenseur.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

Modes passe longue[1]

MODE	DIFFICULTÉ	NOTE
Type 1	*	La précision des passes longues est en partie assurée automatiquement. Le joueur centre automatiquement lorsqu'il est au niveau de la surface de réparation ou près des lignes de touche loin dans le camp adverse.
Type 2	***	Les passes longues sont réalisées manuellement, c'est-à-dire sans assistance automatique. Les centres sont effectués de la même manière que pour le type 1.
Type 3	**	La précision des passes longues est en partie assurée automatiquement. Le joueur centre automatiquement uniquement lorsqu'il est au niveau de la surface de réparation adverse.
Type 4	***	La précision des passes longues est en partie assurée automatiquement. Pour centrer, vous devez maintenir enfoncée la ***touche Changement de joueur.***
Type 5	****	Les passes longues sont réalisées manuellement, c'est-à-dire sans assistance automatique. Pour centrer, vous devez maintenir enfoncée la ***touche Changement de joueur.***

[1] Choisissez un des cinq modes passe longue sur l'écran de configuration des touches.

PASSE LONGUE SANS CONTRÔLE

DVD E-8

PLAYSTATION 2

✥ + ◎ avant que le joueur ne réceptionne le ballon

XBOX 360

✥ + B avant que le joueur ne réceptionne le ballon

PC

✥ + *Touche Passe longue* avant que le joueur ne réceptionne le ballon

DIFFICULTÉ + + + + UTILITÉ + +

Description : utilisées dans des conditions idéales, avec une bonne dose de talent et un zeste de réussite, les passes longues en première intention peuvent créer des occasions en or ; dans tous les autres cas, elles envoient souvent le ballon directement en touche ou dans les pieds d'un joueur adverse.

Exécution : ne tentez pas un tel geste à la réception d'un ballon aérien – même le plus doué des joueurs enverrait la balle dans le décor. Vous pouvez effectuer une passe longue flottante en première intention en maintenant enfoncée la ***touche Commandes spéciales***.

Note : si vous apercevez une brèche dans la défense adverse et que votre joueur dispose d'une excellente Précision passe longue, n'hésitez pas à tenter une telle passe. Cependant, mieux vaut généralement contrôler le ballon avant de réaliser une passe longue pour augmenter ses chances de réussite.

Capacités mises à contribution : Technique, Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE EN PROFONDEUR

DVD E-9

PLAYSTATION 2

△ + ✥

XBOX 360

Y + ✥

PC

Touche Passe en profondeur + ✥

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + +

Description : lancée au bon moment, une passe en profondeur est une arme foudroyante, susceptible de prendre de vitesse toutes les défenses adverses. Elle se distingue des autres passes par le fait qu'elle se joue dans le mouvement de la partie : devançant de quelques pas le joueur auquel elle se destine, elle l'incite à poursuivre sa course pour récupérer le ballon.

Exécution : servez-vous du radar pour évaluer vos chances de réussir une passe en profondeur – en particulier contre des équipes qui disposent d'une ligne défensive bien organisée, pratiquant régulièrement le piège du hors-jeu.

Note : l'intérêt des passes en profondeur ne se restreint pas aux percées vers l'avant. Rien ne vous empêche par exemple de recourir à ce mouvement pour faire monter un peu vos joueurs.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE EN PROFONDEUR « ALLONGÉE »

DVD E-10

PLAYSTATION 2

Maintenir △ + ✥

XBOX 360

Maintenir Y + ✥

PC

Maintenir la *touche Passe en profondeur* + ✥

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + +

Description : similaire dans son principe à la passe courte « allongée », cette variante de la passe en profondeur vous permet d'atteindre un joueur placé derrière le coéquipier le plus proche.

Exécution : en raison de son temps de préparation plus important, évitez d'effectuer cette passe à proximité d'un défenseur.

Note : en surveillant régulièrement le radar, vous ne manquerez pas de constater que de nombreuses opportunités d'utiliser ce mouvement se présentent en cours de match, notamment si votre formation est tournée vers l'offensive.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE EN PROFONDEUR DIRECTE

DVD E-11

PLAYSTATION 2

△ + ✥ avant que le joueur contrôle le ballon

XBOX 360

Y + ✥ avant que le joueur contrôle le ballon

PC

Touche Passe en profondeur + ✥ avant que le joueur contrôle le ballon

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + +

Description : lorsque vous repérez un buteur qui part dans le dos de la défense, si vous mettez trop de temps à lui envoyer le ballon, il risque de se retrouver hors-jeu. La passe en profondeur directe sert justement à sauter la phase de contrôle pour expédier instantanément le ballon.

Exécution : les quelques dixièmes de seconde que vous gagnez ainsi suffiront parfois pour vous donner une occasion de but. Naturellement, les inconvénients propres à toutes les transmissions directes s'appliquent ici aussi : déficit de précision et de puissance, en particulier si l'orientation de votre joueur diffère de celle de la passe.

Note : les joueurs dotés de la capacité spéciale Passeur distillent des passes en profondeur directes plus précises que les autres.

Capacités mises à contribution : Technique, Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE AÉRIENNE EN PROFONDEUR

DVD E-12

PLAYSTATION 2

L1 + △ + ✥

XBOX 360

LB + Y + ✥

PC

Touche Changement de joueur + *Touche Passe en profondeur* + ✥

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + +

Description : filant dans les airs, et non pas à ras de terre, cette passe en profondeur est à même de lober les éventuels défenseurs situés sur sa trajectoire.

Exécution : déclenchez-la de préférence assez loin du but adverse, entre le rond central et la surface de réparation, avec un avant-centre près de la ligne défensive. Comme la passe en profondeur classique, ce mouvement peut néanmoins s'utiliser à n'importe quel endroit du terrain, par exemple à la place d'une passe longue pour atteindre un joueur posté sur une aile à partir du rond central. Vous réaliserez une passe aérienne en profondeur flottante en maintenant enfoncées les touches.

Note : assez lentes dans leur réalisation, les passes aériennes en profondeur ne constituent naturellement pas le meilleur moyen d'atteindre un attaquant lancé à toute vitesse vers le but.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

UNE-DEUX

DVD E-13

PLAYSTATION 2

L1 + ⊗ + ✥ pour la première passe, puis Ⓐ pour remettre

XBOX 360

LB + Ⓐ + ✥ pour la première passe, puis Ⓐ pour remettre

PC

Touches Changement de joueur + ***Passe*** + ✥ pour la première passe, puis ***Touche Passe en profondeur*** pour remettre le ballon

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + + +

Description : parfait pour effacer un adversaire, le une-deux s'effectue en deux temps. Lancez la passe initiale avec le premier joueur en appuyant simultanément sur les ***touches Changement de joueur*** et ***Passe***. Pendant que ce même joueur court vers l'avant, effectuez avec le second joueur une passe en profondeur directe (sans contrôler le ballon) avec la ***touche Passe en profondeur*** : la deuxième passe partira alors droit dans le sens de la course du premier joueur.

Exécution : si vous réalisez une passe normale (avec la ***touche Passe***) à la place de la passe en profondeur, vous l'adresserez sur le second joueur, et non pas dans le sens de sa course, ce qui vous fera perdre le dynamisme et la force de pénétration du une-deux.

Note : libre à vous d'interrompre délibérément un une-deux en cours d'exécution en changeant inopinément de tactique, soit en contrôlant le ballon au lieu de le renvoyer au premier joueur, soit en adressant une passe en première intention à un autre coéquipier avec la ***touche Passe***.

Capacités mises à contribution : Technique, Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Vitesse maximum, Accélération, Passeur*, Meneur de jeu*

UNE-DEUX PIQUÉ

DVD E-14

PLAYSTATION 2

L1 + ⊗ + ✥ pour la première passe, puis ◎ pour remettre une balle aérienne

XBOX 360

LB + Ⓐ + ✥ pour la première passe, puis Ⓑ pour remettre une balle aérienne

PC

Touches Changement de joueur + ***Passe*** + ✥ pour la première passe, puis ***touche Passe longue*** pour remettre une balle aérienne

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + +

Description : le second joueur remet au premier une balle piquée.

Exécution : cette variante du une-deux se déclenche en remplaçant la seconde passe (en profondeur directe) par une passe aérienne directe – concrètement, appuyez sur la ***touche Passe longue*** un peu avant que le joueur qui sert de relais ne reçoive la passe initiale. Vous pouvez également remettre le ballon avec une passe haute manuelle.

Note : utilisez ce type de une-deux assez loin de la surface de réparation adverse, la balle piquée que vous remettez s'avérant facile à intercepter par la défense sur de courtes distances.

Capacités mises à contribution : Technique, Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Vitesse maximum, Accélération, Passeur*, Meneur de jeu*

APPEL DE BALLE

DVD E-15

PLAYSTATION 2

Passer puis appuyer immédiatement sur R2

XBOX 360

Passer puis appuyer immédiatement sur RT

PC

Passer puis appuyer immédiatement sur la ***touche Commandes spéciales***

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + + + +

Description : votre joueur effectue une passe puis se précipite automatiquement vers l'avant.

Exécution : cette commande vous apporte des solutions offensives supplémentaires, les joueurs que vous envoyez vers l'avant venant soutenir votre milieu de terrain ou votre attaque. Méfiez-vous toutefois de ne pas trop vous exposer, sans quoi vous deviendrez une proie facile en cas de contre-attaque adverse.

Note : vous pouvez également vous servir de ce mouvement pour essayer de leurrer un adversaire humain en lui faisant croire que vous préparez un une-deux – le joueur qui part vers l'avant embarquera avec lui au moins un défenseur, ce qui vous laissera une marge de manœuvre supplémentaire avec l'autre joueur.

Capacités mises à contribution : Vitesse maximum, Accélération, Jeu d'équipe

PASSE COURTE MANUELLE

DVD E-16

PLAYSTATION 2

Maintenir Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur R3 jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

XBOX 360

Maintenir Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur ⚽ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

PC

Maintenir Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle*** jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

DIFFICULTÉ + + + | UTILITÉ + + + +

Description : la qualité d'une passe manuelle dépend d'une part de l'adresse du joueur que vous contrôlez, et d'autre part de votre habileté dans le maniement du stick analogique droit.

Exécution : si la passe classique reste la méthode la plus simple et la plus rapide pour donner le ballon à un coéquipier, la passe manuelle possède des avantages non négligeables, en particulier quand vous vous trouvez dans la moitié de terrain adverse. La réussite d'une passe manuelle dépend essentiellement de votre adresse, puisque non content de doser librement sa puissance, vous décidez en plus de son orientation parmi seize directions possibles, sans l'assistance d'aucun dispositif de visée. Vos joueurs vous épauleront seulement en se démenant pour assurer la réception.

Note : entre le temps nécessaire pour spécifier la direction et celui durant lequel se remplit la jauge, la passe manuelle possède l'inconvénient de ne pas se faire instantanément ; ceci dit, vous réussirez à réduire ce délai avec un peu d'entraînement. La passe manuelle vous permet non seulement d'effectuer des passes particulièrement précises, mais également de tirer directement au but.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

PASSE LONGUE MANUELLE

DVD E-17

PLAYSTATION 2

Maintenir L1, incliner Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur R3 jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

XBOX 360

Maintenir LB, incliner Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur ⚽ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

PC

Maintenir ***la touche Changement de joueur***, maintenir Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle*** jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

page 38

DIFFICULTÉ	+ + + +	UTILITÉ	+ + + +
Description : par rapport à son homologue classique, la passe longue manuelle gagne en précision ce qu'elle perd en simplicité d'exécution.			
Exécution : la passe longue manuelle vous permet de viser n'importe quelle zone du terrain. Utilisez-la par exemple pour effectuer une transversale vers un milieu décalé ou un ailier.			
Note : ce type de passe peut également servir à frapper au but, soit pour tenter de lober de loin un gardien qui s'est avancé, soit pour décocher aux abords de la surface des frappes directes à la précision surprenante (pour peu que votre joueur possède d'excellentes capacités Vitesse passe longue et Précision passe longue).			
Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*			

PASSE LONGUE MANUELLE FLOTTANTE

DVD E-18

PLAYSTATION 2

Maintenir L1 + R2, incliner R dans la direction voulue, puis appuyer sur R3 jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

XBOX 360

Maintenir LB + RT, incliner R dans la direction voulue, puis appuyer sur ✤ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

PC

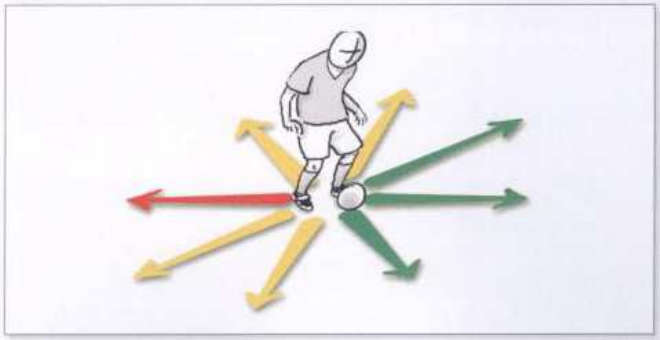
Maintenir les ***touches Changement de joueur*** + ***Commandes spéciales***, incliner R dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle*** jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré

DIFFICULTÉ	+ + + +	UTILITÉ	+ + + +
Description : ce mouvement regroupe les particularités propres à la passe longue flottante (voir page 35) et à la passe longue manuelle.			
Exécution : voir les mouvements « Passe longue manuelle » et « Passe longue flottante ».			
Note : veillez à ne pas appuyer sur la ***touche Accélération*** lorsque vous préparez une passe de ce type, sous peine d'activer par erreur la fonction Super Cancel.			
Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*			

CONSEILS D'EXPERT : LES PASSES

Augmenter la précision des passes

Courte ou longue, une passe gagne en vitesse et en précision lorsque son orientation se confond avec celle de son auteur (indépendamment de son habileté). Ainsi, exception faite des talonnades, plus l'axe que vous spécifiez avec ✤ s'éloigne de celui dans lequel regarde le joueur, plus il devra pivoter sur lui-même avant de faire la passe, au détriment de la qualité finale de son geste. Sur le schéma, le joueur regarde vers l'est : les passes qu'il effectue entre le nord-est et le sud-est s'avèrent les plus sûres ; entre le nord-est et le nord, le sud-est et le sud, les passes perdent en justesse, le phénomène s'accentuant à mesure que la direction de la passe s'approche de l'ouest. Ce déficit de qualité se fait d'autant plus sentir sur les passes sans contrôle.



Même si cette règle se vérifie avec moins d'exactitude pour les passes très courtes (surtout avec des joueurs talentueux), tenez toujours compte de l'orientation de votre joueur avant d'effectuer une passe. En prenant l'habitude de vous tourner ou d'arrêter le ballon avant de le passer, vous optimiserez de la sorte considérablement vos transmissions au sein de l'équipe.

L'utilisation du radar

Les passes longues et les balles en profondeur se caractérisent par une difficulté d'exécution supérieure : de par leur plus longue portée, elles impliquent que vous consultiez le radar pour repérer la disponibilité et l'éventuel démarquage de vos partenaires. Recourir au radar vous aidera d'ailleurs plus généralement à jauger la répartition de l'ensemble des joueurs sur le terrain, mais aussi à éviter le piège du hors-jeu. Au début, chaque coup d'œil au radar vous coûtera un peu de concentration, mais à terme, ce réflexe finira par devenir instinctif ; il contribuera alors à exacerber votre vision du jeu et votre potentiel de contre-attaque.

Le Jeu d'équipe

L'attribut Jeu d'équipe (voir le chapitre Tactiques de jeu à la page 79) a une influence majeure sur la fluidité du jeu de passes de votre équipe. Si les joueurs de votre groupe possèdent des valeurs inférieures à 80 dans ce domaine, oubliez vos rêves de jeu léché à une touche de balles. Par conséquent, si vous sélectionnez une équipe composée de joueurs dotés d'une bonne technique individuelle, mais munis en contrepartie d'un Jeu d'équipe médiocre – comme le Nigéria – vous avez tout intérêt à opter pour un jeu offensif direct, sans fioritures.

Les têtes

L'issue d'un duel entre deux joueurs qui luttent pour un ballon aérien découle d'une équation complexe. Un individu grand, doté de bonnes capacités Equilibre, Détente et Tête a toutes les chances de son côté... ce qui n'empêchera pas un joueur qui compense sa fragilité par un meilleur placement de lui ravir le ballon.

Seule la répétition de ce type de geste vous permettra d'améliorer votre jeu aérien. Ceci dit, deux autres éléments sont susceptibles de vous aider à vous perfectionner dans ce domaine : le repositionnement des joueurs à l'aide de la fonction Super Cancel (voir la section Jeu sans le ballon, page 49)... et la lecture des conseils suivants.

- *Les têtes effectuées sans opposition sont généralement très précises, plus ou moins selon la valeur des capacités Tête et Détente du joueur, évidemment.*
- *La statistique Réaction mesure l'aptitude d'un joueur à se positionner au mieux en vue d'une réception. Au contact d'un adversaire, sa bonne tenue physique dépend de sa compétence Equilibre. Les caractéristiques Détente et Taille déterminent les probabilités qu'a chacun de toucher le ballon, alors que*

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

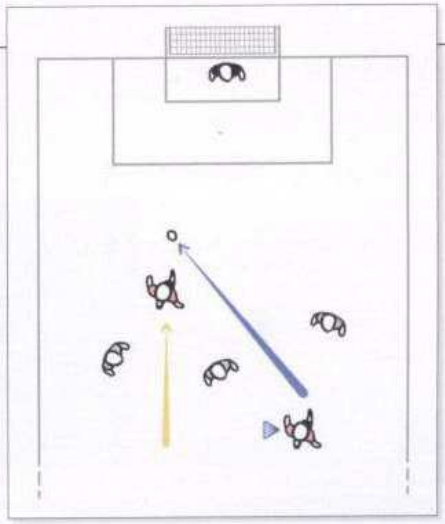
la capacité Tête régit la qualité et la précision de la passe du vainqueur de la confrontation.

- *Le pressing d'un adversaire sur l'auteur d'une tête nuit à la justesse de sa passe. Un joueur plus grand et plus vigoureux qu'un autre a néanmoins de meilleures chances de s'imposer.*
- *La joute entre deux hommes en amène parfois un à trébucher, ce qui le voue à perdre le ballon. Apprenez donc à jauger les forces respectives des joueurs, et anticipez le point de chute du ballon au cas où aucun des deux ne réussirait à le récupérer.*

Les passes manuelles

*La majorité des joueurs se contentent d'effectuer des passes traditionnelles avec les **touches Passe**, **Passe en profondeur** ou **Passe longue**, satisfaits des propriétés de visée automatique qui leur sont associées. Très fiable, ce système présente néanmoins l'inconvénient de ne pas vous laisser contrôler la nature exacte de chaque ballon (vitesse, intensité, trajectoire...), ce que permet au contraire la passe manuelle.*

*Sur le schéma est représentée une situation dans laquelle le porteur du ballon aperçoit une belle ouverture. Dans ce cas de figure, vous pouvez bien sûr tenter une passe en profondeur dans la diagonale (avec la **touche Passe en profondeur**) pour essayer de faire passer le cuir entre les défenseurs ; cela dit, vous vous en remettrez alors au bon vouloir de l'ordinateur (qui jugera comment il doit distiller le ballon à partir de ses propres critères). Plutôt que d'abandonner votre sort au destin, vous avez la possibilité d'essayer de glisser une passe manuelle savamment mesurée.*



LES CENTRES

CENTRE HAUT

DVD F-1

PLAYSTATION 2

✥ + ◎

XBOX 360

✥ + Ⓑ

PC

✥ + *Touche Passe longue*

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + + + +

Description : optez pour ce type de centre lorsque vous cherchez à atteindre un coéquipier placé entre le centre des cages et le second poteau.

Exécution : lorsque vous appuyez une seule fois sur la ***touche Passe longue***, votre joueur effectue un centre puissant, idéal en vue de déposer le ballon sur la tête d'un grand attaquant de pointe.

Note : prenez en compte le pied fort de votre joueur (ou, le cas échéant, ses capacités Fréquence et Précision pied faible) avant d'effectuer un centre. Certains joueurs particulièrement maladroits avec leur pied faible ne sont capables de centrer avec précision qu'avec leur pied favori.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur*, Meneur de jeu*

Mode passe longue[1] : les centres

MODE	DIFFICULTÉ	NOTE
Type 1 et Type 2	*	Le joueur centre automatiquement lorsque vous appuyez sur la ***touche Passe longue*** au niveau de la surface de réparation ou près des lignes de touche loin dans le camp adverse.
Type 3	**	Le joueur centre automatiquement seulement lorsqu'il est au niveau de la surface de réparation adverse. Pour centrer à partir d'une autre position, vous devez maintenir enfoncée simultanément la ***touche Changement de joueur***.
Type 4 et Type 5	***	Pour centrer, vous devez maintenir enfoncée la ***touche Changement de joueur***.

[1] Choisissez un des cinq réglages sur l'écran de configuration des touches. Consultez le tableau de la page 35 pour une présentation plus détaillée des cinq types de passe longue

CENTRE TENDU

DVD F-2

PLAYSTATION 2

✥ + ◎ x2

XBOX 360

✥ + Ⓑ x2

PC

✥ + *Touche Passe longue* x2

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + + +

Description : si vous cherchez à atteindre un coéquipier posté entre le premier poteau et le centre des cages, choisissez le centre tendu.

Exécution : ce type de centre, moins puissant que le précédent, a plus de chances d'être intercepté par les défenseurs adverses, mais favorise en contrepartie la réalisation de mouvements spectaculaires tels que les têtes plongeantes ou les reprises de volée.

Note : voir « Centre haut »

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur[P], Meneur de jeu[T]

CENTRE FLOTTANT

DVD F-3

PLAYSTATION 2

Maintenir R2 et appuyer sur ✥ + ◎ ou ✥ + ◎ x2

XBOX 360

Maintenir RT et appuyer sur ✥ + Ⓑ ou ✥ + Ⓑ x2

PC

Maintenir la *touche Commandes spéciales* et appuyer sur ✥ + *Touche Passe longue* ou ✥ + *Touche Passe longue* x2

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + + +

Description : lorsque vous maintenez enfoncée la *touche Commandes spéciales* alors que vous exécutez un centre haut ou tendu, votre joueur envoie le ballon plus haut qu'à l'accoutumée ; la trajectoire suivie par ce dernier, parfaite pour atteindre un attaquant de grande taille, rend délicate une interception par la défense adverse.

Exécution : les centres flottants se montrent particulièrement dangereux si vous disposez d'un joueur de grande taille posté dans la surface... et quasi inefficaces si la défense adverse vous est supérieure dans le jeu aérien.

Note : à cause de la vitesse réduite du ballon, le centre flottant se révèle moins utile quand il s'agit d'atteindre un joueur en mouvement ; par ailleurs, si le ballon aboutit près d'un gardien, ce dernier n'éprouvera généralement aucune difficulté à s'en saisir ou à le dégager du poing.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur[P], Meneur de jeu[T]

CENTRE BAS

DVD F-4

PLAYSTATION 2

✥ + ◎ x3

XBOX 360

✥ + Ⓑ x3

PC

✥ + *Touche Passe longue* x3

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + + +

Description : ce type de ballon fuse à ras de terre dans la surface de réparation adverse. Le centre bas fait merveille lors des contre-attaques, quand vous passez le ballon à un milieu qui est monté à l'orée de la surface de réparation.

Exécution : appuyez sur la *touche Passe longue* trois fois d'affilée avec un joueur situé dans le dernier tiers de la moitié de terrain adverse (sous réserve que vous ayez choisi un mode passe longue approprié). La direction que vous spécifiez avec ✥ détermine (de manière approximative) le coéquipier auquel se destine le ballon (voir plus bas).

Note : si vous repérez un attaquant démarqué près du premier poteau alors que le reste de la surface de réparation grouille de joueurs, adressez-lui un centre de ce type.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur[P], Meneur de jeu[T]

CENTRE MANUEL

DVD F-5

PLAYSTATION 2

L1 + ◎ + ✥

XBOX 360

LB + Ⓑ + ✥

PC

Touche Changement de joueur + *Touche Passe longue* + ✥

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + + + +

Description : consultez la page 39 pour plus d'informations sur les centres manuels. La direction spécifiée avec ✥ détermine approximativement le destinataire du ballon.

Exécution : si vous avez choisi le mode passe longue de type 4 ou 5, vous devez impérativement maintenir enfoncée la *touche Changement de joueur* pour centrer automatiquement. Si vous avez opté pour les types 1, 2 ou 3, cette commande vous permettra de centrer manuellement à partir de n'importe quel endroit dans la moitié de terrain adverse.

Note : vous pouvez également vous servir du centre manuel pour dégager le ballon lorsque vous vous trouvez dans votre propre moitié de terrain, ou pour l'envoyer directement vers vos attaquants.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur[P], Meneur de jeu[T]

CONSEILS D'EXPERT : LES CENTRES

Spécifier une direction

La qualité d'un centre varie énormément en fonction de l'habileté du tireur, mais aussi de l'orientation de son corps, de sa position sur le terrain, ou encore de la disposition de ses coéquipiers dans la surface de réparation adverse. La trajectoire d'un centre est semi-automatique (ou semi-manuelle, c'est selon) : en fait, votre joueur vise son coéquipier le plus proche dans la surface dont la position correspond à peu près à la direction que vous spécifiez avec ✥.

Ainsi, un joueur placé près de la ligne de touche loin dans le camp adverse centrera 1) vers un joueur à l'entrée de la surface 2) au premier poteau 3) au second poteau, selon que vous appuyez 1) en direction de votre propre moitié de terrain 2) vers le bas 3) vers le haut. Une séance d'entraînement libre vous aidera à mieux saisir le fonctionnement des centres : servez-vous de la fonction Action précédente pour effectuer plusieurs centres à partir d'une même position, en modifiant leur puissance et la direction spécifiée avec ✥.

Centrer à l'aide des passes manuelles

La passe manuelle peut parfois remplacer le centre avec avantage quand il s'agit d'adresser un ballon au millimètre à un attaquant démarqué. Cette technique de centre, il est vrai particulièrement délicate à maîtriser, est susceptible d'ajouter une nouvelle dimension à votre jeu offensif.

LES TIRS

TIR

DVD G-1

PLAYSTATION 2

⊙ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré, ✥ pour viser

XBOX 360

Ⓧ jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré, ✥ pour viser

PC

Touche Tir jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré, ✥ pour viser

DIFFICULTÉ + à + + + + + UTILITÉ + à + + + + +

Description : tir standard, plus ou moins puissant selon le remplissage de la jauge de puissance, et dirigé avec ✥.

Exécution : plus vous maintenez longtemps enfoncée la ***touche Tir,*** plus la jauge se remplit et plus le tir est puissant. La force que vous devez imprimer à votre tir dépend de la situation : pour une frappe à bout portant, une brève pression sur la touche suffira ; pour un tir des 25 ou 30 mètres, il faut généralement que la jauge soit à moitié remplie. Dans tous les cas, apprendre à doser ses tirs nécessite un entraînement poussé.

Note : les tirs en première intention, qu'il s'agisse de tête en extension ou de reprise de volée, sont décrits plus loin sous l'intitulé « Têtes et reprises ».

Capacités mises à contribution : Attaque, Equilibre, Agilité, Précision de tir, Puissance, Technique de tir, Courbe, Buteur*, Buteur en 1 contre 1*, Tir au centre*

Exécution : malgré sa moindre efficacité dans PES 6 (seuls quelques joueurs comme Henry étant capables d'en exploiter tout le potentiel), ce type de tir, qui sacrifie la puissance au bénéfice de la précision, est idéal lorsque vous vous trouvez juste à l'entrée de la surface de réparation et que vous visez la zone de la cage qui correspond au pied fort de votre joueur – à droite pour un droitier et à gauche pour un gaucher.

Note : si vous vous approchez du but droit dans la moitié inférieure du terrain avec un joueur droitier doté de bons attributs de tir et d'une capacité Courbe élevée, n'hésitez pas à déclencher un tir enveloppé lointain en visant le poteau droit – avec un peu de réussite, le ballon entrera dans les cages en rasant le poteau.

Capacités mises à contribution : Attaque, Equilibre, Agilité, Précision, Puissance, Technique de tir, Courbe, Buteur*, Buteur en 1 contre 1*, Tir au centre*

TIR ENVELOPPÉ

DVD G-2

PLAYSTATION 2

⊙ + ✥ pour tirer, R2 quand la jauge apparaît

XBOX 360

Ⓧ + ✥ pour tirer, RT quand la jauge apparaît

PC

Touche Tir + ✥ pour tirer, ***Touche Commandes spéciales*** quand la jauge apparaît

DIFFICULTÉ + à + + + + + UTILITÉ + à + + + + +

Description : le joueur frappe le ballon du plat du pied. Plutôt que d'utiliser leur pied faible, les joueurs dotés de capacités Précision et Fréquence pied faible médiocres préféreront se servir de l'extérieur de leur pied fort.

TIR LOBÉ 1

DVD G-3

PLAYSTATION 2

L1 + ⊙, ✥ pour viser

XBOX 360

LB + Ⓧ, ✥ pour viser

PC

Touches Changement de joueur + Tir, ✥ pour viser

DIFFICULTÉ + + + + UTILITÉ + + + +

Description : arme offensive spectaculaire, le tir lobé permet de tromper le gardien lorsqu'il s'aventure hors de ses cages.

Exécution : déclenchez le premier des deux types de tir lobé à l'entrée de la surface de réparation – par exemple avec un gardien placé à mi-distance entre votre joueur et sa ligne de but. Un joueur qui possède la capacité spéciale Buteur en 1 contre 1 ainsi que des statistiques Technique et Précision, élevées décochera des tirs lobés au cordeau ; les autres auront souvent intérêt à opter pour une autre méthode de tir ou à essayer de dribbler le gardien. Plus près du but ou à bout portant du gardien, choisissez le tir lobé de type 2.

Note : seul le premier type de tir lobé permet d'effectuer des frappes en première intention.

Capacités mises à contribution : Technique, Attaque, Equilibre, Agilité, Précision, Puissance, Technique de tir, Buteur*, Buteur en 1 contre 1*

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

TIR LOBÉ 2

DVD G-4

PLAYSTATION 2

□ + ✥ pour tirer, R1 quand la jauge apparaît

XBOX 360

Ⓧ + ✥ pour tirer, RB quand la jauge apparaît

PC

Touche Tir + ✥ pour tirer, *Touche Accélération* quand la jauge apparaît

DIFFICULTÉ + + + + **UTILITÉ** + + +

Description : avec ce tir lobé, le ballon monte moins haut qu'avec celui de type 1. En outre, sa préparation peut amener le gardien à croire que vous vous apprêtez à décocher une frappe classique.

Exécution : le moment où vous appuyez sur la ***touche Accélération*** est critique – si vous tardez trop, votre joueur frappera normalement. Réalisez la commande d'autant plus rapidement que votre joueur dispose d'une Agilité élevée, cette caractéristique déterminant la vitesse à laquelle le joueur frappe.

Note : si vous sélectionnez « Type 2 » pour l'option « Tir lobé 2 » dans l'écran de configuration des touches, vous avez également la possibilité de réaliser ce tir en appuyant plusieurs fois de suite sur la ***touche Tir***.

Capacités mises à contribution : Technique, Attaque, Equilibre, Agilité, Précision, Puissance, Technique de tir, Buteur*, Buteur en 1 contre 1*

TÊTES ET REPRISES

DVD G-5

PLAYSTATION 2

✥ + □ juste avant que le ballon n'atteigne le joueur

XBOX 360

✥ + Ⓧ juste avant que le ballon n'atteigne le joueur

PC

✥ + *Touche Tir* juste avant que le ballon n'atteigne le joueur

DIFFICULTÉ + à + + + + + **UTILITÉ** + à + + + + +

Description : à la réception d'une passe, d'un centre ou d'un corner, un joueur peut reprendre le ballon en première intention de différentes manières, le mouvement obtenu dépendant d'un grand nombre de variables, dont la position et l'orientation du joueur, la vitesse, la hauteur et la direction du ballon, ou encore la présence d'un défenseur (voir la page 43).

Exécution : avec les reprises (de la tête ou du pied), la jauge de puissance, quand elle apparaît, ne revêt que peu d'importance. La réussite de ce geste dépend principalement de deux éléments : le timing dans l'exécution de la commande et le positionnement du joueur par rapport à la cage et au ballon. Selon que ce dernier arrive au-dessus de lui, entre sa poitrine et sa taille ou sous la taille, il tentera une tête, un ciseau ou une volée, à moins qu'il ne préfère effectuer de son propre chef une tête plongeante.

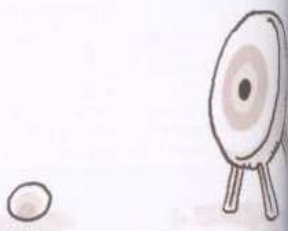
Note : vous êtes libre de recourir à la ***touche Commandes spéciales*** pour ajuster la position d'un joueur avant que le ballon n'arrive (voir la section « Jeu sans le ballon », page 49) en vue de lui faire réaliser une reprise spécifique.

Capacités mises à contribution : Technique, Attaque, Equilibre, Agilité, Précision, Puissance, Technique de tir, Courbe, Buteur*, Buteur en 1 contre 1*, Tir au centre*, Passe sans contrôle*

CONSEILS D'EXPERT : LE TIR

Viser

Le nombre incalculable de facteurs qui entrent en jeu dans la réalisation d'un tir rend caduque toute tentative d'énoncer un ensemble de règles strictes décrivant quand, où et comment tirer au but. En revanche, tenez pour acquis que la précision et la puissance d'une frappe augmentent considérablement lorsque le tireur prend quelques pas d'élan.



Tir « Rabona »

Seuls sont à même d'effectuer le tir « Rabona » les joueurs disposant d'une part d'une Fréquence pied faible inférieure ou égale à trois, et d'autre part d'une Technique supérieure ou égale à 90. Il n'existe que deux individus tombant dans cette catégorie : Malgani, le numéro 10 de l'équipe « classique » d'Argentine, et Rivaldo de l'Olympiacos Piraeus. Pour l'exécuter, courez parallèlement au but adverse avec le pied fort de celui de ces deux hommes que vous contrôlez du côté du but : si vous frappez, il réalisera alors ce tir.

Orientation du corps

Un joueur frappe plus efficacement au but lorsque la direction de son tir se confond avec celle dans laquelle il regarde. Plus la direction de sa frappe s'éloigne d'un cône imaginaire de 90° placé devant lui, plus le tir perd en puissance et précision. Naturellement, de bonnes capacités Précision, Puissance et Technique de tir (et la capacité spéciale Buteur) compensent dans une certaine mesure cet effet : un bon tireur qui se déplace dans la largeur du terrain est par exemple susceptible de décocher une frappe de qualité, mais il aura moins de chances de marquer que s'il avait tiré face aux buts.

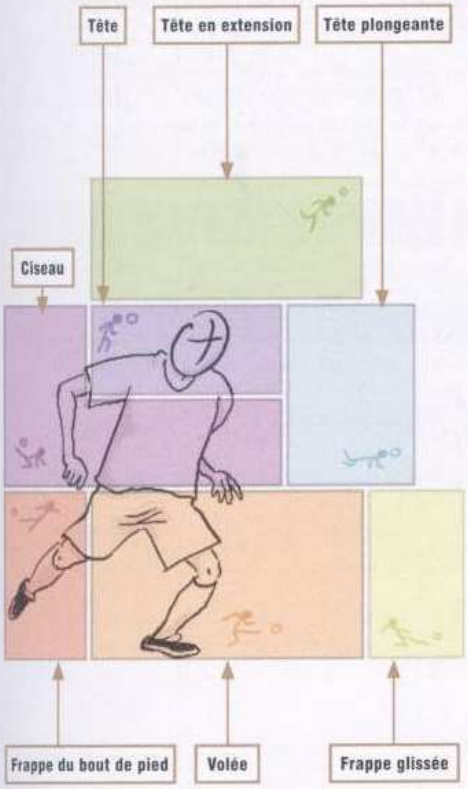
Par conséquent, un joueur dos au but voit la précision et la puissance de sa frappe fortement réduites : obligé de pivoter et de tirer dans le même mouvement, il ne réussira souvent à décocher qu'une frappe de piètre qualité. Si les joueurs dotés de l'étoile Buteur sont parfois capables de se retourner en un éclair et de glisser la ballon dans le petit filet (mais seulement lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur de la surface de réparation), tirer dos aux gages équivaut généralement à gâcher purement et simplement une occasion de but.

Têtes et reprises

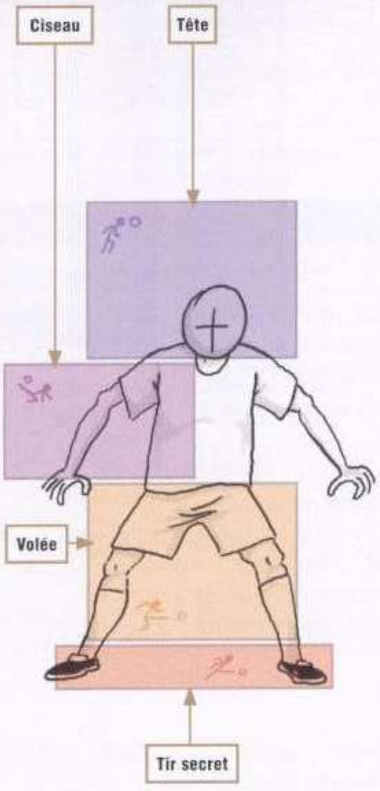
Lorsque votre joueur reprend un ballon de volée, le geste qu'il effectue dépend de différents facteurs : sa propre position, la vitesse et la hauteur du ballon... Les diagrammes ci-dessous vous donnent une idée du type de mouvement qu'est susceptible de réaliser le joueur en fonction de la situation.

En ajustant la position de votre joueur avant qu'il réceptionne le ballon à l'aide de la ***touche Commandes spéciales*** *(voir la section « Jeu sans le ballon », page 49), vous pouvez influer sur le geste exécuté. Cette technique demande toutefois une grande maîtrise pour ne pas mettre le joueur hors de position.*

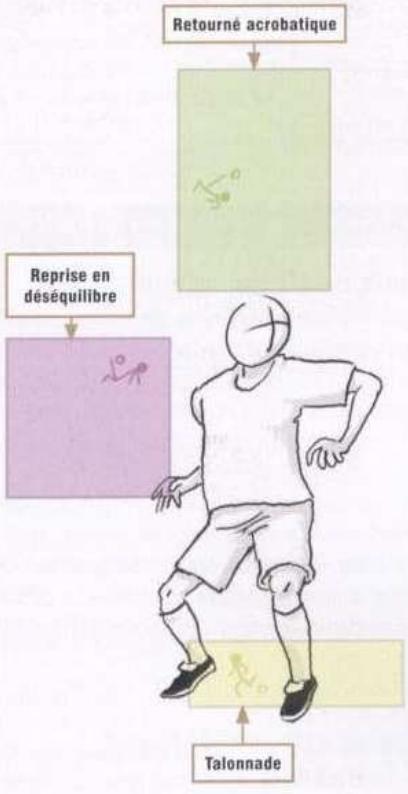
Joueur en mouvement



Joueur immobile

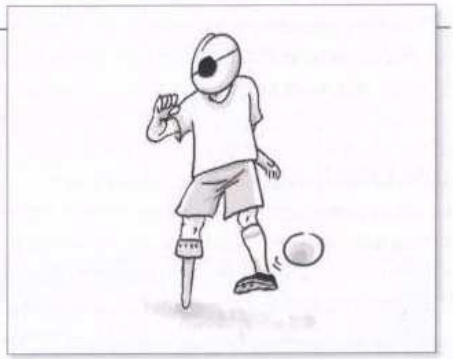


Joueur dos au but



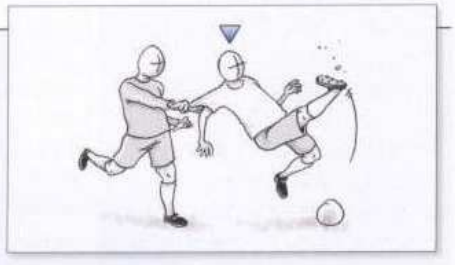
Le pied fort

Le fait que le joueur tire avec son pied fort ou faible a un impact capital sur la qualité de sa frappe. N'hésitez pas à effectuer une séance d'entraînement avec votre équipe favorite en vue de vous exercer à tirer dans des positions et à des distances du but différentes avec vos attaquants : vous vous habituerez ainsi à la manière dont vos joueurs prennent le ballon selon les situations. Un individu doté d'une Précision et d'une Fréquence pied faible élevées sera capable de frapper correctement avec les deux pieds. A l'inverse, un joueur particulièrement maladroit avec son pied faible préfèrera se décaler pour frapper avec son meilleur pied ; s'il possède la capacité spéciale Extérieur, il utilisera l'extérieur de son pied fort.



La pression physique

Un joueur a d'autant plus de difficultés à effectuer des frappes de qualité qu'un vis-à-vis le marque de près (quoique de bonnes capacités Technique de tir, Equilibre et Attaque atténuent le phénomène). Si vous contrôlez un individu doté d'une Technique de tir médiocre, tâchez de passer le ballon à un coéquipier ou d'échapper à votre vis-à-vis plutôt que de frapper au but malgré sa pression, sans quoi vous aurez de fortes chances de rater le cadre... ou le ballon !



INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

LES CORNERS

ACTION	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	NOTES	DVD
Visée	✣ ou ✣	✣ ou ✣	✣ ou ✣	Prenez en compte le degré de courbe que vous comptez appliquer au ballon lorsque vous visez	H-1
Corner classique	○	B	***Touche Passe longue***	Utilisez ce type de corner pour atteindre un joueur au second poteau	H-2
Corner flottant	Maintenir R2 + ○	Maintenir RT + B	Maintenir les ***touches Commandes spéciales*** + ***Passe longue***	Le ballon est envoyé plus haut mais va moins vite ; utilisez ce corner pour atteindre un grand joueur doué dans le jeu aérien	H-3
Corner à mi-hauteur	○ + ✣	B + ✣	***Touche Passe longue*** + ✣	Le ballon part moins loin ; utilisez ce corner pour atteindre un joueur au premier poteau ou à la limite de la surface	H-4
Corner brossé	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	✣ ou ✣ quand la jauge apparaît	Tenez compte du pied fort du tireur et ne tirez pas les corners rentrants trop près du gardien	H-5
Corner à ras de terre	○ + ✣	B + ✣	***Touche Passe longue*** + ✣	Le ballon fuse à ras de terre dans la surface de réparation, ce qui le rend dangereux, mais facile à intercepter	H-6
Corner court	⊗	A	***Touche Passe***	Le ballon est passé au joueur le plus proche du tireur	H-7

CONSEILS D'EXPERT : LES CORNERS

Choix du tireur de corners

Choisissez scrupuleusement qui tire vos corners : chacun d'eux est une occasion de but en puissance. Sélectionnez le joueur qui dispose des meilleures indices dans les attributs Précision coup franc, Courbe, Vitesse passe longue et Précision passe longue. De la combinaison de ces capacités dépend la qualité du coup de pied.

Les joueurs se servent toujours de leur pied fort pour tirer les corners, quelles que soient les valeurs de leurs capacités Précision et Fréquence pied faible. Comme vous le montre le tableau ci-contre, selon son emplacement et le pied favori du tireur, le corner sera rentrant (le ballon s'éloigne puis revient vers le but) ou sortant (le ballon s'éloigne du but).

Tirs de corner

EMPLACEMENT	TIREUR DROITIER	TIREUR GAUCHER
Coin inférieur droit du terrain	Corner sortant (vers la gauche)	Corner rentrant (gauche vers la droite)
Coin supérieur droit du terrain	Corner rentrant (gauche vers la droite)	Corner sortant (vers la gauche)
Coin inférieur gauche du terrain	Corner rentrant (droite vers la gauche)	Corner sortant (vers la droite)
Coin supérieur gauche du terrain	Corner sortant (vers la droite)	Corner rentrant (droite vers la gauche)

Niveau offensif/défensif

Le niveau offensif/défensif (voir page 75) décide du nombre de joueurs qui montent lorsque votre adversaire concède un corner. Le niveau pris en compte est celui qui est en vigueur lorsque le ballon sort du terrain : par conséquent, toute modification que vous effectuez lorsque le joueur s'apprête à tirer le corner restera sans suite.

Deux astuces permettent cependant de contourner le problème. La première consiste à changer rapidement le niveau juste après la sortie du ballon, avant que l'écran ne passe à la vue de corner. La seconde consiste à changer le niveau offensif/défensif une fois le tireur en position, puis à utiliser l'option « Choisir le tireur » du menu de pause pour sélectionner un autre joueur. A votre retour sur le terrain, vos joueurs se repositionneront conformément à votre nouveau réglage ; il ne vous reste plus qu'à reprendre le premier tireur si vous le souhaitez.

Notez que ce qui vaut pour l'attaque vaut aussi pour la défense : ainsi, lorsque vous concédez un corner, n'hésitez pas à baisser le niveau offensif/défensif en usant de la première astuce pour encourager vos joueurs à se replier.

Effet du niveau offensif/défensif sur la position des joueurs lors des corners

NIVEAU	EFFET
	Deux joueurs dans la surface, un positionné en retrait pour réceptionner une éventuelle passe courte, et tous les autres au milieu du terrain
	Trois joueurs dans la surface, un positionné en retrait pour réceptionner une passe courte, et tous les autres au milieu du terrain
	Trois joueurs dans la surface, un positionné en retrait pour réceptionner une passe courte ; quelques joueurs placés à l'intérieur du camp adverse, et au moins deux au milieu du terrain
	Comme précédemment, avec les milieux un peu plus avancés
	Jusqu'à cinq joueurs dans la surface (dont l'un peut être un arrière central), un autre positionné en retrait pour réceptionner une passe courte ; un joueur placé dans le camp adverse et deux défenseurs au milieu du terrain. Attention aux contre-attaques !

LES COUPS FRANCS

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

ACTION	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	NOTES	DVD
Coup franc rapide	L1 + R1 + ✥ après que l'arbitre a sifflé	LB + RB + ✥ après que l'arbitre a sifflé	***Touches Changement de joueur*** + ***Accélération*** + ✥ après que l'arbitre a sifflé	Utilisez ✥ pour spécifier la direction de la passe	I-1
Viser	✥ ou ✥	✥ ou ✥	✥ ou ✥	Lorsque vous visez, prenez en considération le degré de courbe que vous comptez appliquer au ballon	I-2
Tir classique	□	X	***Touche Tir***	Utilisez ce type de tir à une distance des cages comprise entre 20 et 25 mètres	I-3
Tir très puissant	□ + ✥	X + ✥	***Touche Tir*** + ✥	Utilisez ce type de tir à plus de 25 mètres du but	I-4
Tir très faible	□ + ✥	X + ✥	***Touche Tir*** + ✥	Utilisez ce type de tir sur une faible distance (entre 16 et 20 mètres)	I-5
Tir puissant	□ + △ une fois que la jauge apparaît	X + Y une fois que la jauge apparaît	***Touches Passe*** + ***Passe en profondeur*** une fois que la jauge apparaît	Utilisez ce type de tir à une distance des cages comprise entre 24 et 30 mètres	I-6
Tir faible	□ + ✕ une fois que la jauge apparaît	X + A une fois que la jauge apparaît	***Touche Tir*** + ***Touche Passe*** une fois que la jauge apparaît	Utilisez ce type de tir à une courte distance du but (entre 18 et 24 mètres)	I-7
Tir brossé	✥ ou ✥ quand la jauge apparaît	✥ ou ✥ quand la jauge apparaît	✥ ou ✥ quand la jauge apparaît	Maintenez la touche directionnelle enfoncée dès l'apparition de la jauge jusqu'au moment de la frappe	I-8
Changer la direction du tir	Après avoir choisi la direction avec ✥, appuyer sur L1 ou R1 pour ajuster le tir vers la gauche ou la droite	Après avoir choisi la direction avec ✥, appuyer sur LB ou RB pour ajuster le tir vers la gauche ou la droite	Après avoir choisi la direction avec ✥, appuyer sur la ***touche Changement de joueur*** ou la ***touche Accélération*** pour ajuster le tir vers la gauche ou la droite	Contre un adversaire humain, faites semblant de viser dans une direction donnée, puis redirigez la frappe avec les ***touches Changement de joueur*** ou ***Accélération***	I-9
Passe longue/centre	○	B	***Touche Passe longue***	Dosez la frappe en fonction de votre proximité des buts : une brève pression sur la touche suffit parfois	I-10
Passe longue flottante	R2 + ○	RT + B	***Touches Commandes spéciales*** + ***Passe longue***	Passe plus lente et plus haute que la précédente, très efficace si vous disposez d'un attaquant doué dans les airs	I-11
Passe à ras de terre	○ + ✥	B + ✥	***Touche Passe longue*** + ✥	Le ballon fuse à ras de terre ; il est donc susceptible de passer sous un mur qui saute	I-12
Passe courte	✕	A	***Touche Passe***	Le tireur passe le ballon au joueur le plus proche dans la direction spécifiée ; la jauge n'a aucune incidence sur la force de la passe	I-13
Balle en profondeur	△	Y	***Touche Passe en profondeur***	Le tireur adresse une passe en profondeur à un coéquipier	I-14
Ajout d'un second joueur	Maintenir L1 + R1	Maintenir LB + RB	Maintenir les ***touches Changement de joueur*** et ***Accélération***	Maintenez une première fois pour ajouter un joueur, une seconde fois pour que ce dernier change de côté, une troisième fois pour le retirer	I-15
Passe longue du second joueur	Maintenir L1 et appuyer sur ○	Maintenir LB et appuyer sur B	Maintenir la ***touche Changement de joueur*** et appuyer sur la ***touche Passe longue***	Le second joueur effectue une passe longue dans la direction spécifiée ; appuyez sur la ***touche Commandes spéciales*** pour donner plus de hauteur à la balle	I-16
Décalage du ballon par le second joueur	Maintenir L1 et appuyer sur ✕	Maintenir LB et appuyer sur A	Maintenir la ***touche Changement de joueur*** et appuyer sur la ***touche Passe***	Le second joueur décale le ballon pour le premier tireur ; le jeu reprend aussitôt	I-17
Tir du second joueur	Maintenir L1 et appuyer sur □	Maintenir LB et appuyer sur X	Maintenir la ***touche Changement de joueur*** et appuyer sur la ***touche Tir***	Le second joueur tire le coup franc ; ce type de frappe a des chances de surprendre le gardien adverse	I-18

CONSEILS D'EXPERT : LES COUPS FRANCS

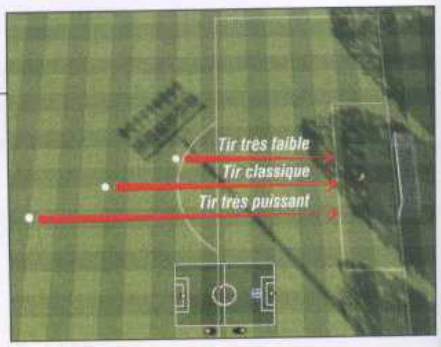
Choix du tireur

Les attributs essentiels en matière de tir de coups francs sont Précision coup franc, Puissance, Précision et Courbe. Cette dernière n'influence pas seulement la faculté d'un joueur à brosser le ballon : elle détermine également sa capacité à le faire plonger une fois le mur franchi, un paramètre essentiel si vous tirez le coup franc directement.

Prenez toujours en considération le pied fort du joueur au moment de frapper un coup franc. Les droitiers peuvent enrouler le ballon vers la gauche, et les gauchers vers la droite ; même le plus grand spécialiste des coups francs aura du mal à brosser correctement le ballon dans la direction qui ne correspond pas à son pied fort... sauf s'il s'appelle Roberto Carlos !

Astuces : les coups francs directs

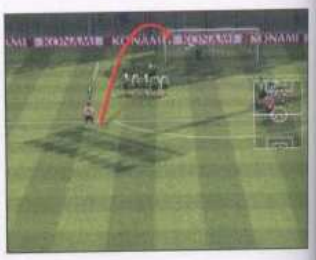
- *Le menu Entraînement libre recèle un mode Coup franc, qui vous donne l'occasion de vous exercer à chaque coin du terrain. Mettez à profit cet outil pour travailler vos frappes.*
- *Avant chaque tir, notez la distance qui vous sépare du but ainsi que la valeur de la capacité Puissance de votre joueur afin de décider de la force que vous donnerez à votre frappe : aidez-vous pour cela des indications mentionnées dans le tableau présentant les différents types de coups francs.*
- *Si vous envisagez de brosser votre tir, ajustez votre visée de façon à compenser la déviation du ballon dans les airs (déviation proportionnelle à l'attribut Courbe du tireur).*
- *Le mur de l'équipe adverse comporte forcément une faiblesse. Si vous repérez un joueur de petite taille, essayez de faire passer le ballon au-dessus de sa tête. Si tous les joueurs sont grands, remplissez la jauge un peu plus qu'à l'accoutumée afin que le ballon franchisse l'obstacle.*



- *La force d'une frappe de coup franc n'est définitivement arrêtée qu'au moment où le joueur touche le ballon : n'hésitez pas à ajouter un peu de puissance après coup si vous estimez avoir été trop timide lors de votre première pression sur la touche.*
- *De manière générale, les trois types de tirs les plus courants (à savoir très puissant, classique et très faible) s'avèrent les plus simples à exécuter mais aussi les plus efficaces.*
- *Les tirs effectués par un second joueur ont des chances de surprendre le mur ou le gardien adverse, mais s'avèrent délicats à maîtriser, leur exécution devant se faire rapidement.*

Astuces : autres types de coups francs

- *Ne tentez pas l'impossible et choisissez de tirer indirectement les coups francs excentrés : une simple passe longue peut se transformer en passe décisive si vous disposez d'un joueur doué dans le jeu aérien.*
- *Rien ne vous oblige à tirer au but après avoir effectué une passe longue : au contraire, une déviation ou une nouvelle passe en retrait peut vous procurer une meilleure occasion de but.*
- *Si votre équipe ne dispose pas d'un spécialiste des coups francs, mettez à profit la commande qui consiste à ajouter un second joueur, avant de demander à ce dernier de décaler le ballon : votre frappe gagnera alors en précision, à condition que le ballon se présente sur le pied fort du tireur.*

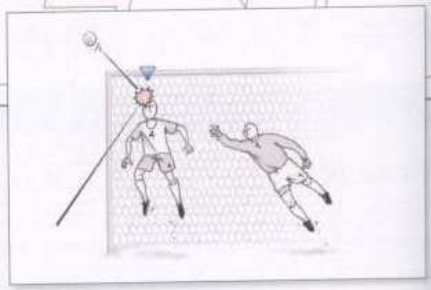


COUPS FRANCS : LA DÉFENSE

CONSEILS D'EXPERT : DÉFENDRE SUR COUP FRANC

Protéger sa ligne de but

Si votre adversaire semble décidé à tirer directement au but, essayez de positionner un de vos défenseurs près du poteau le plus proche du ballon. Pour peu que vous réussissiez cette manœuvre – vos poulains ne se montrent pas très réactifs durant la période qui précède le tir de coup franc – vous bénéficierez d'une sécurité supplémentaire, le joueur étant à même de repousser une balle de but sur sa ligne.



ACTION	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	DVD
Faire sauter les joueurs du mur	□	X	*Touche Tir*	J-1
Laisser les joueurs du mur immobiles	⊗	A	*Touche Passe*	J-2
Faire sauter et se ruer en avant les joueurs du mur	○	B	*Touche Passe longue*	J-3

ACTION	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	DVD
Faire se ruer en avant les joueurs du mur	○ + ⊗	B + A	*Touches Passe longue + Passe*	J-4
Comportement aléatoire	N'appuyer sur aucune touche	N'appuyer sur aucune touche	N'appuyer sur aucune touche	J-5
Déplacer le gardien derrière le mur	△	Y	*Touche Passe en profondeur*	J-6

LES REMISES EN JEU

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

TOUCHE COURTE

DVD K-1

PLAYSTATION 2

✥ + ⊗

XBOX 360

✥ + Ⓐ

PC

✥ + *Touche Passe*

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + + +

Description : lors de cette remise en jeu tout ce qu'il y a de plus classique, le lanceur envoie le ballon au coéquipier le plus proche dans la direction dans laquelle il regarde.

Exécution : lorsque vous faites pivoter votre joueur, au moins un de ses coéquipiers se déplacera de façon à lui faire face. Si celui à qui vous destinez le ballon est marqué de près par un adversaire, prenez le temps d'élaborer un plan d'action avant d'effectuer la remise en jeu.

Note : sur les touches adverses, positionnez votre joueur de manière à ce qu'il puisse mettre immédiatement sous pression le destinataire de la remise en jeu. En cas de renvoi effectué loin dans votre camp, veillez à placer un joueur entre votre but et l'adversaire qui s'apprête à hériter de la balle.

Capacité mise à contribution : aucune

TOUCHE LONGUE

DVD K-2

PLAYSTATION 2

✥ + Ⓞ

XBOX 360

✥ + Ⓑ

PC

✥ + *Touche Passe longue*

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + +

Description : une barre de puissance vous permet de doser la force du lancer. Dès que vous relâchez la ***touche Passe longue*** ou que la jauge atteint son niveau maximal, votre joueur effectue le renvoi.

Exécution : s'il se trouve dans son propre camp, ou dans la première moitié de celui de l'adversaire, le joueur effectue la touche rapidement. En revanche, s'il est loin dans le camp adverse, le lanceur prendra quelques pas d'élan avant de remettre le ballon, le projetant ainsi sur une plus longue distance. Lors d'une telle remise, tâchez de viser un grand avant-centre doué dans le jeu aérien.

Note : bien qu'elle puisse être utilisée sur toute la longueur du terrain, la touche longue est surtout efficace loin dans le camp adverse, un joueur doté de l'étoile Touche longue s'avérant capable d'amener le danger jusque dans la surface de réparation. Vous êtes libre de changer de lanceur via l'option « Choisir le lanceur » du menu de pause.

Capacité mise à contribution : Touche longue[5]

TOUCHE EN PROFONDEUR

DVD K-3

PLAYSTATION 2

✥ + Ⓐ

XBOX 360

✥ + Ⓨ

PC

✥ + *Touche Passe en profondeur*

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + +

Description : si le coéquipier à qui vous destinez le ballon est marqué à la culotte par un joueur adverse, essayez de tromper la vigilance de ce dernier en effectuant une touche en profondeur. Le lanceur jette alors le ballon au-devant de son coéquipier dans la direction du but adverse, ce qui permet d'amorcer rapidement un mouvement offensif.

Exécution : ce type de remise en jeu s'avère généralement plus efficace lorsque le lanceur regarde en direction du destinataire de la passe.

Note : plus délicate à maîtriser que les touches précédentes, la touche requiert une certaine pratique. Exercez-vous dans une session d'entraînement libre avant de l'utiliser en cours de match.

Capacité mise à contribution : aucune

TOUCHE COURTE MANUELLE

DVD K-4

PLAYSTATION 2

Maintenir Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur R3

XBOX 360

Maintenir Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur ✥

PC

Maintenir Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle***

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + +

Description : les touches manuelles vous laissent libre de décider de la direction du lancer, sans aucune assistance automatique.

Exécution : ce type de lancer vous permettra d'envoyer des ballons au millimètre dans la course de vos coéquipiers, avec une marge d'erreur réduite par rapport aux touches en profondeur. Notez que votre joueur se tourne toujours dans la direction spécifiée avant d'effectuer le lancer.

Note : servez-vous de ✥ pour faire pivoter votre joueur d'un côté tout en visant dans une autre direction avec le stick analogique droit. Cette petite ruse est susceptible d'induire en erreur un adversaire humain quant au coéquipier à qui vous comptez passer le ballon.

Capacité mise à contribution : aucune

TOUCHE LONGUE MANUELLE

DVD K-5

PLAYSTATION 2

Maintenir L1 + Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur R3

XBOX 360

Maintenir LB + Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur ✥

PC

Maintenir la ***touche Changement de joueur*** + Ⓡ dans la direction voulue, puis appuyer sur la ***touche Passe manuelle***

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + +

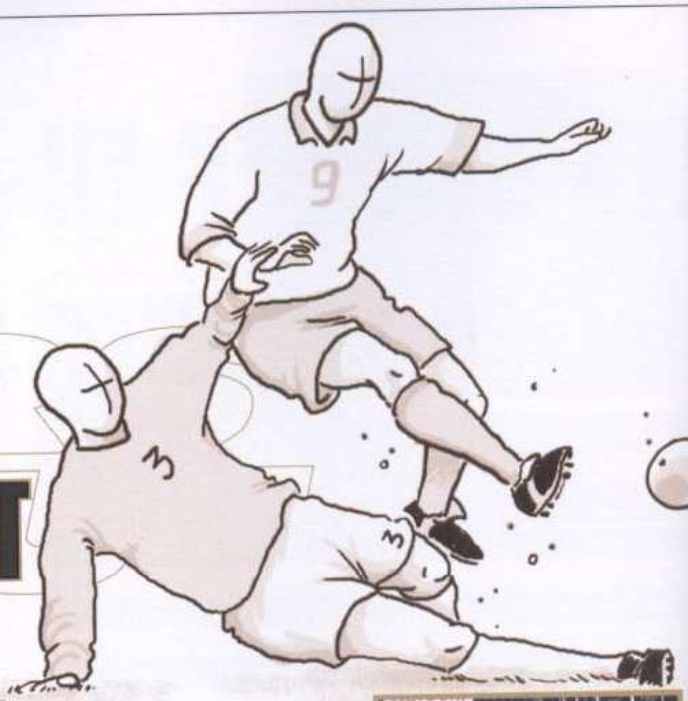
Description : la touche longue manuelle partage les mêmes caractéristiques que la version automatique (une jauge permet de doser la force du lancer et le lanceur prend quelques pas d'élan lorsqu'il effectue la remise loin dans le camp adverse). Elle n'en diffère que par un aspect : vous fixez librement la direction dans laquelle votre joueur lance le ballon.

Exécution : le lanceur se tourne dans la direction spécifiée avant d'effectuer le lancer. Si vous souhaitez remettre rapidement le ballon en jeu, vous économiserez de précieux dixièmes de secondes en vous orientant dans la même direction que celle spécifiée avec le stick analogique droit avant d'entrer la commande.

Note : voir les mouvements « Touche longue » et « Touche courte manuelle ».

Capacité mise à contribution : Touche longue[5]

LES TIRS AU BUT



TIRER

L-1

PLAYSTATION 2

✥ + ⓡ

XBOX 360

✥ + ⊗

PC

✥ + *Touche Tir*

DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + + + +

Description : le tireur décoche sa frappe, seul face au gardien, dans la direction de votre choix.

Exécution : la durée de pression de ✥ et de la ***touche Tir*** n'a aucun impact sur la précision ou la puissance de la frappe. Les cages sont divisées en six zones (trois inférieures et trois supérieures), les tirs à ras de terre se montrant plus précis que ceux en hauteur.

Note : un joueur doté de la capacité spéciale Tireur pénalties bénéficie d'un taux de réussite élevé, quel que soit l'endroit où il décoche son tir.

Capacité mise à contribution : Tireur pénalties

CHOISIR UNE DIRECTION AVEC LE GARDIEN

L-2

PLAYSTATION 2

✥

XBOX 360

✥

PC

✥

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + +

Description : le gardien plonge et prie pour avoir fait le bon choix.

Exécution : selon que vous utilisez ou non ✥, le gardien peut sauter dans cinq directions ou rester sur place.

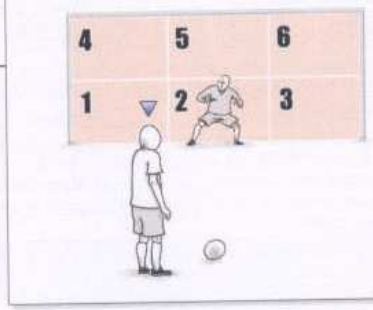
Note : un gardien jouissant de l'étoile Gardien sur pénalty aura plus de facilités pour repousser du bout des gants ou des crampons les ballons qui le prennent de court ou à contre-pied.

Capacité mise à contribution : Gardien sur pénalty

CONSEILS D'EXPERT : LES TIRS AU BUT

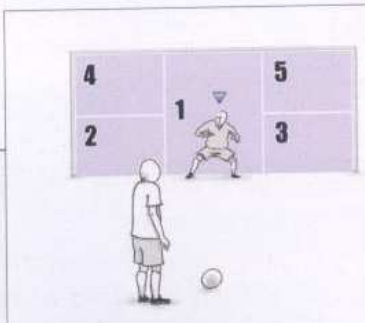
Tirer un pénalty

Il est possible de tirer un pénalty dans six directions. Si les tirs à ras de terre envoyés aux points 1 et 3 (voir le schéma) ne sortent que rarement du cadre, ce sont ceux que les gardiens arrêtent le plus aisément. Par comparaison, les tirs dirigés vers les points 4 et 6 manquent plus fréquemment leur cible mais posent davantage de problèmes aux gardiens ; un joueur muni de l'étoile Tir pénalties verra ses chances de réussite s'accroître quand il vise ces zones. Evitez de tirer sur les zones 5 et (dans une moindre mesure) 2 : ce sont de loin les plus simples à protéger pour un gardien.



Arrêter un pénalty

Vous pouvez demander à votre gardien de but de sauter dans cinq directions (voir le schéma). Les tirs dirigés vers les zones 4 et 5 étant les plus délicats à arrêter, restez de préférence en position 1 ou plongez vers les zones 2 et 3. Un gardien doté de l'étoile Gardien sur pénalty se montre de manière générale particulièrement adroit lors des séances de tirs au but.



LE JEU SANS LE BALLON

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

SUPER CANCEL

DVD M-1

PLAYSTATION 2

R1 + R2

XBOX 360

RB + RB

PC

Touches Accélération + Commandes spéciales

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + + + +

Description : la fonction Super Cancel permet de prendre de force le contrôle d'un joueur qui, s'apprêtant à recevoir une passe, ne porte pas encore le ballon.

Exécution : une fois sous l'emprise de la fonction Super Cancel, le joueur se montre très sensible à vos commandes, auxquelles il répond d'ailleurs de façon relativement approximative. Selon la situation, vous devrez appuyer brièvement sur les deux touches, ou au contraire les maintenir enfoncées plus longuement pour ajuster comme il se doit la position du joueur avec ✥. La fonction Super Cancel sert également à annuler au dernier moment (avant que le joueur n'entre en contact avec le ballon) un tir ou un centre.

Note : tant que vous maintenez les deux touches enfoncées, votre joueur aura du mal à reprendre le contrôle de la balle (à moins qu'il ne marche véritablement dessus) ; par conséquent, anticipez le moment de la récupération du ballon en relâchant les touches suffisamment tôt. Il se peut que le joueur marque une courte pause dans sa course si vous activez la commande Super Cancel alors qu'il se précipite pour récupérer un ballon.

Capacité mise à contribution : aucune, quoique la Réaction joue un rôle mineur

CONTRÔLE DU JOUEUR QUAND LE BALLON EST EN L'AIR

DVD M-2

PLAYSTATION 2

R2 + ✥

XBOX 360

RT + ✥

PC

Touche Commandes spéciales + ✥

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + +

Description : similaire dans son principe à la fonction Super Cancel, cette commande vous autorise à ajuster la position et l'orientation d'un joueur qui s'apprête à recevoir un ballon aérien afin qu'il s'en assure le contrôle ou qu'il se positionne de manière à réaliser une reprise.

Exécution : maintenir la ***touche Commandes spéciales*** conduit votre joueur à se mouvoir très lentement, ce qui vous permet d'ajuster sa position de manière plus précise qu'avec la fonction Super Cancel. Vous pouvez recourir à cette commande n'importe où sur le terrain, mais utilisez-la plutôt comme une arme offensive à proximité de la surface de réparation adverse, quand un joueur qui dispose de suffisamment d'espace s'apprête à recevoir une balle aérienne.

Note : délicate à utiliser mais diablement efficace, cette commande connaît deux limitations : d'une part, il est impossible de repositionner un joueur ceinturé ou gêné par un défenseur ; d'autre part, si vous ne relâchez pas la ***touche Commandes spéciales*** suffisamment tôt, votre joueur ne pourra pas exécuter son mouvement.

Capacités mises à contribution : la Réaction joue un rôle mineur ; par ailleurs, Equilibre, Attaque et Défense interviennent si un adversaire vous colle.

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

CONSEILS D'EXPERT : LE JEU SANS LE BALLON

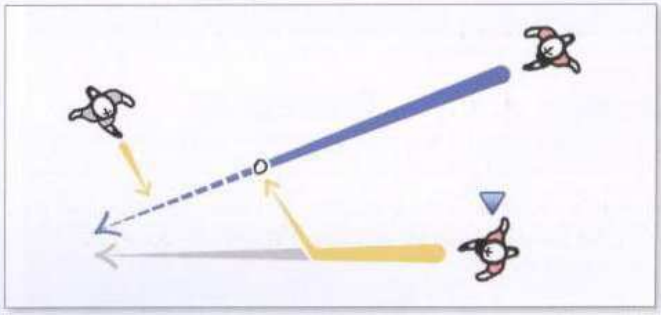
Utilisation de la commande Super Cancel

Les joueurs de votre équipe sont automatiquement guidés par l'ordinateur en de multiples occasions, notamment lorsqu'ils s'apprêtent à recevoir une passe ou un ballon aérien. Ce système d'assistance automatique revêt une importance capitale : sans lui, il serait très difficile, voire impossible, de construire des actions de jeu fluides et limpides.

Il arrive cependant que cette intervention habituellement « invisible » de l'ordinateur se révèle malvenue, par exemple lorsqu'un de vos joueurs se déplace dans une mauvaise direction, ou trop lentement à votre goût. La fonction Super Cancel vous permet de reprendre la main dans de telles situations : en l'activant brièvement, le joueur stoppe son action (une course vers le ballon, une préparation de frappe...) ; si vous maintenez enfoncées les touches plus longuement, vous contrôlez librement ses déplacements sans le ballon.

Le schéma ci-contre vous montre un exemple d'application de la commande Super Cancel : laissé aux soins de l'ordinateur, le joueur continuerait à courir selon une trajectoire prédéfinie, donnant ainsi à son adversaire le temps de récupérer le ballon ; en activant la commande Super Cancel et en changeant de direction avec ✥, vous réussirez au contraire à intercepter la balle en profondeur avant votre vis-à-vis.

Un autre exemple d'application de la fonction Super Cancel (celui-ci réservé aux experts) est la technique « La Ginola », décrite plus en détails dans le chapitre « Mouvements secrets » à la page 67.



LES FEINTES

LAISSER FILER LE BALLON

DVD N-1

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥, puis appuyer sur R1 avant que le joueur ne reçoive le ballon

XBOX 360

Relâcher ✥, puis appuyer sur RB avant que le joueur ne reçoive le ballon

PC

Relâcher ✥, puis appuyer sur la ***touche Accélération*** avant que le joueur ne reçoive le ballon

DIFFICULTÉ + | **UTILITÉ** + + +

Description : cette commande amène un joueur qui s'apprête à recevoir une passe à laisser filer le ballon entre ses jambes s'il est immobile, ou à faire un petit saut au-dessus du ballon s'il est en mouvement.

Exécution : ce geste spectaculaire ne fonctionne qu'avec les passes à ras de terre. Utilisez-le non seulement pour ravir les foules, mais surtout pour construire des offensives rapides et surprenantes.

Note : cette feinte prend tout son intérêt quand un coéquipier se trouve derrière le joueur qui a laissé passer le ballon, prêt à le récupérer à sa place ; elle permet également, dans certaines circonstances, de tromper seul un défenseur pour peu que vous vous retourniez assez vite pour récupérer la balle.

Capacité mise à contribution : aucune

DÉMARRAGE ORIENTÉ

DVD N-3

PLAYSTATION 2

Avec un joueur immobile, maintenir R1 + ✥ à 90, 45 ou 135° de la direction dans laquelle regarde le joueur

XBOX 360

Avec un joueur immobile, maintenir RB + ✥ à 90, 45 ou 135° de la direction dans laquelle regarde le joueur

PC

Avec un joueur immobile, maintenir la ***touche Accélération*** + ✥ à 90, 45 ou 135° de la direction dans laquelle regarde le joueur

DIFFICULTÉ + + + | **UTILITÉ** + + + +

Description : le joueur, à condition qu'il soit immobile, démarre subitement dans la direction spécifiée.

Exécution : extrêmement efficace dans les un contre un, ce mouvement gagne à être combiné avec un arrêt brusque effectué en appuyant sur les ***touches Commandes spéciales*** ou ***Accélération***.

Note : si vous effleurez ✥ à 90° de la direction dans laquelle regarde le joueur, il bougera légèrement sans pour autant se déplacer. Cette feinte de départ peut occasionnellement tromper un adversaire inattentif.

Capacités mises à contribution : Agilité, Vitesse dribble, Précision dribble, Vitesse maximum, Accélération

DEMI-TOUR

DVD N-2

PLAYSTATION 2

R1 et direction opposée avec ✥ lorsque le joueur ne bouge pas ou se déplace à une allure normale

XBOX 360

RB et direction opposée avec ✥ lorsque le joueur ne bouge pas ou se déplace à une allure normale

PC

Touche Accélération et direction opposée avec ✥ lorsque le joueur ne bouge pas ou se déplace à une allure normale

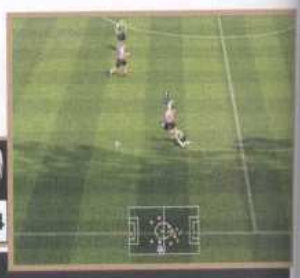
DIFFICULTÉ + | **UTILITÉ** + + +

Description : cette feinte, parmi les plus simples à réaliser, conduit votre joueur à pousser le ballon en arrière d'un coup de talon alors qu'il fait demi-tour.

Exécution : avec un tel mouvement, un joueur peut réussir à échapper momentanément au marquage d'un défenseur, et ainsi disposer de suffisamment d'espace pour passer le ballon.

Note : si vous êtes dos au but dans la moitié de terrain adverse, un demi-tour vous permettra de vous remettre rapidement dans le bon sens avant de décocher une frappe instantanée. Notez qu'un joueur qui sprinte ne peut pas effectuer ce mouvement.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision dribble



SAUT DE CABRI

DVD N-4

PLAYSTATION 2

R2 (pour sauter au-dessus d'un tacle)

XBOX 360

RT (pour sauter au-dessus d'un tacle)

PC

Touche Commandes spéciales (pour sauter au-dessus d'un tacle)

DIFFICULTÉ + + + + | **UTILITÉ** + +

Description : appuyez sur la ***touche Commandes spéciales*** au moment où un joueur adverse effectue un tacle glissé vers votre joueur afin qu'il saute au-dessus de son vis-à-vis.

Exécution : si vous réussissez à anticiper la charge malveillante d'un défenseur qui joue l'homme plutôt que le ballon, cette simple commande vous évitera de vous retrouver à terre. Notez que vous ne pouvez pas effectuer ce mouvement avec un joueur qui sprinte.

Note : la réussite de ce geste dépend de plusieurs facteurs (parmi lesquels l'angle et la vitesse d'approche du défenseur), dont le plus important est votre capacité à activer la commande au bon moment !

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité, Vitesse dribble

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

CROCHET

DVD N-5

PLAYSTATION 2

✥ à 45 degrés de la direction du mouvement du joueur

XBOX 360

✥ à 45 degrés de la direction du mouvement du joueur

PC

✥ à 45 degrés de la direction du mouvement du joueur

DIFFICULTÉ + + + + UTILITÉ + + + +

Description : le joueur pousse le ballon légèrement sur le côté dans le but d'effacer un défenseur qui vient au contact.

Exécution : alors qu'un défenseur vient à votre rencontre, appuyez sur ✥ à 45 degrés de la direction du mouvement de votre joueur pour éviter la charge de votre vis-à-vis.

Note : l'exécution de ce mouvement nécessitant un timing quasi-parfait, ne vous attendez pas à réussir à effacer successivement tous les défenseurs grâce à lui. Vous serez parfois mieux servi en effectuant une autre feinte telle que le dribble latéral.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Réaction, Agilité

RÂTEAU

DVD N-6

PLAYSTATION 2

Maintenir R2 et appuyer sur ✥ à 180 degrés de la direction dans laquelle regarde le joueur

XBOX 360

Maintenir RT et appuyer sur ✥ à 180 degrés de la direction dans laquelle regarde le joueur

PC

Maintenir la ***touche Commandes spéciales*** et appuyer sur ✥ à 180 degrés de la direction dans laquelle regarde le joueur

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + +

Description : le râteau conduit le joueur à reculer d'un pas en amenant avec lui le ballon de la semelle – un geste efficace pour éviter en beauté une charge adverse.

Exécution : seul un joueur immobile (ou qui se déplace en trottinant) peut effectuer un râteau. Dans PES 6, vous avez la possibilité de combiner successivement deux râteaux, le second effectué à 45° du premier : par exemple, avec un joueur qui regarde vers la droite, appuyez à gauche puis sur ✥ ou ✥. Dans l'absolu, vous pouvez même enchaîner plusieurs râteaux en maintenant les touches enfoncées.

Note : lorsque vous vous trouvez dans une zone du terrain particulièrement dense, servez-vous de ce geste technique pour vous donner l'espace suffisant à la réalisation d'un dribble ou d'un tir. Si vous appuyez à deux reprises sur ✥ à 90° de la direction de votre joueur à la fin du râteau, il effectuera un faux départ (voir page 53).

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision dribble, Vitesse dribble

FEINTE EN V

DVD N-7

PLAYSTATION 2

Après avoir effectué un râteau, appuyer immédiatement sur ✥ à 45° (dans le sens de son pied fort) de la direction dans laquelle regarde le joueur

XBOX 360

Après avoir effectué un râteau, appuyer immédiatement sur ✥ à 45° (dans le sens de son pied fort) de la direction dans laquelle regarde le joueur

PC

Après avoir effectué un râteau, appuyer immédiatement sur ✥ à 45° (dans le sens de son pied fort) de la direction dans laquelle regarde le joueur

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + +

Description : nouveau mouvement de PES 6, la feinte en V consiste à faire partir le joueur à 45° de la direction dans laquelle il regarde une fois qu'il a effectué un râteau.

Exécution : la réalisation de cette feinte nécessite de connaître le pied fort de son joueur. Par exemple, avec un joueur droitier orienté vers la droite, vous devez appuyer sur ✥ dans la continuité de la commande du râteau : si vous tardez trop (ou que vous vous trompez de direction), votre joueur se contentera de réaliser un simple râteau.

Note : malgré son côté spectaculaire, la feinte en V s'avère en pratique moins efficace que le démarrage orienté quand il s'agit d'éviter la charge d'un adversaire avec un joueur immobile.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision dribble

ROULETTE MARSEILLAISE

DVD N-8

PLAYSTATION 2

Décrire un demi-tour vers la gauche ou la droite avec R

XBOX 360

Décrire un demi-tour vers la gauche ou la droite avec R

PC

Décrire un demi-tour vers la gauche ou la droite avec R

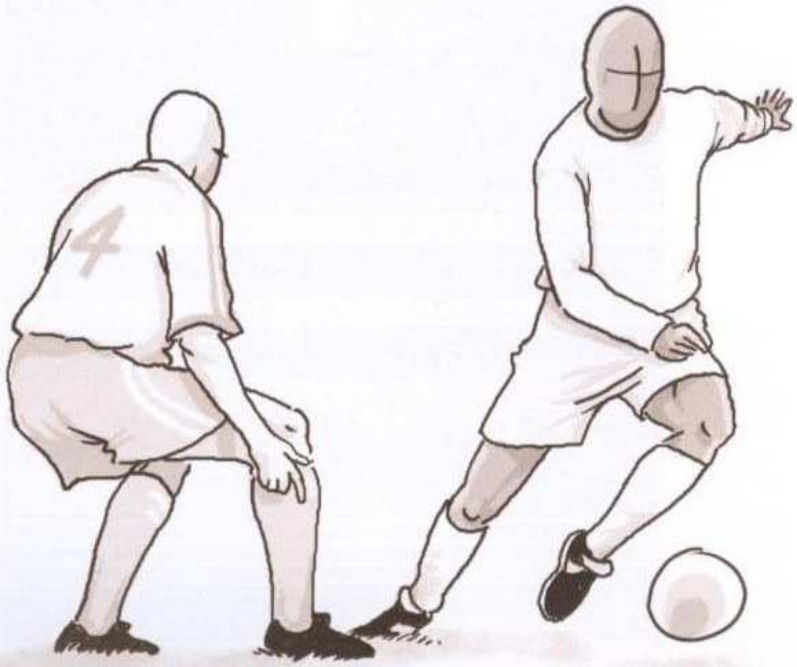
DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + +

Description : geste spectaculaire s'il en est, la roulette marseillaise conduit votre joueur à effectuer un tour sur lui-même tout en amenant le ballon à l'aide d'une double roulette. Seuls les individus dotés d'une excellente Technique sont capables de mettre un défenseur dans le vent avec cette feinte ; les autres risquent d'oublier le ballon en route ou de l'envoyer au loin.

Exécution : le sens dans lequel tourne le joueur correspond à celui dans lequel vous faites tourner le stick. Notez que le tour effectué par le joueur n'est pas complet (il lui manque exactement 45 degrés) : ainsi, un joueur se retrouvera orienté en diagonale sur sa gauche (pour un tour dans le sens des aiguilles d'une montre) ou en diagonale sur sa droite (pour un tour dans le sens inverse) par rapport à son axe initial.

Note : mieux vaut commencer à faire tourner le stick en l'inclinant vers le haut afin de ne pas accidentellement piquer le ballon.

Capacités mises à contribution : Technique, Précision dribble, Agilité



IMPORTANT !

Pour éviter que vos tentatives de réaliser la feinte de corps, le double contact ou l'intérieur-extérieur ne se transforment en calvaire, prenez le temps de lire ces quelques lignes. Ces trois feintes se déclenchent avec la même commande (que vous devez valider entre deux touches de balle du joueur que vous contrôlez) : celle qu'effectue précisément votre joueur dépend principalement de la valeur de sa capacité Précision dribble, comme l'indique le tableau ci-contre.

Note : si vous contrôlez le joueur avec le stick analogique gauche, vous n'avez pas besoin d'incliner ce dernier dans la première direction spécifiée (celle du mouvement) pour peu que vous le mainteniez déjà dans cette même direction.

FEINTE	PRÉCISION DRIBBLE	NOTE
Aucune	Jusqu'à 69	Les joueurs dotés d'une Précision dribble médiocre ne peuvent réaliser ni la feinte de corps ni le double contact
Feinte de corps	70 et plus	Les joueurs dotés d'une Précision dribble comprise entre 70 et 84 effectuent la feinte de corps dans les deux directions
Double contact	85 et plus	Les joueurs dotés d'une excellente Précision dribble réalisent le double contact dans un sens (celui de leur pied faible) et la feinte de corps dans l'autre (celui de leur pied fort)
Intérieur-extérieur	-	Seuls une poignée de joueurs sont capables d'effectuer ce mouvement, indépendamment de la valeur de leur Précision dribble

FEINTE DE CORPS

DVD N-9

PLAYSTATION 2

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

XBOX 360

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

PC

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + +

Description : la feinte de corps consiste à faire semblant de partir d'un côté avant de filer dans l'autre direction.

Exécution : il est extrêmement difficile de sortir ce mouvement au bon moment, c'est-à-dire quand il s'agit d'effacer un défenseur qui vient au contact. La seule solution consiste à s'entraîner encore et encore...

Note : si vous êtes suffisamment rapide et précis, vous pouvez répéter à volonté cette commande pour enchaîner les feintes de corps.

Capacités mises à contribution : Précision dribble (supérieure à 70), Agilité, Vitesse dribble

DOUBLE CONTACT

DVD N-10

PLAYSTATION 2

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

XBOX 360

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

PC

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

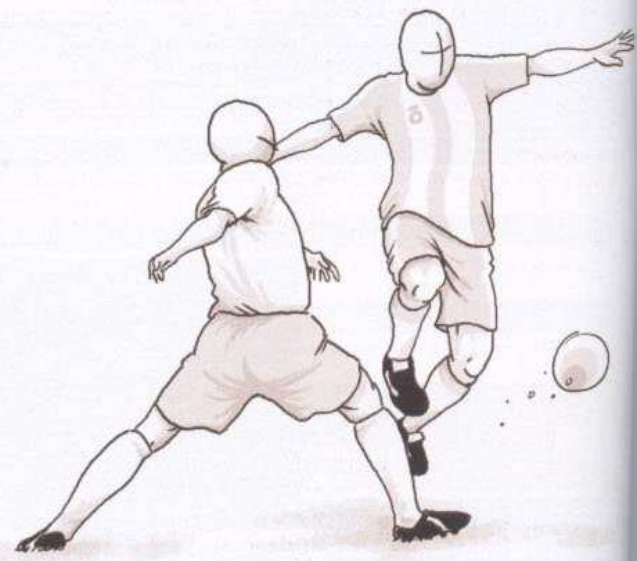
DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + +

Description : le joueur tape le ballon vers l'intérieur avec un pied, avant de le repousser vers l'avant avec l'autre pied. Les joueurs qui possèdent le double contact dans leur répertoire le réalisent en partant du côté de leur pied faible.

Exécution : le décalage latéral qui caractérise le double contact vous donnera l'occasion de mettre dans le vent un défenseur qui tente de vous charger. Si vous appuyez sur la ***touche Accélération*** au moment même où le joueur repousse le ballon vers l'avant, il accélèrera d'un brusque coup de rein.

Note : plus soudain que la feinte de corps, ce geste gagne à être exécuté à la suite du dribble lent de type 1.

Capacités mises à contribution : Précision dribble (supérieure à 85), Agilité, Vitesse dribble



INTÉRIEUR-EXTÉRIEUR

DVD N-11

PLAYSTATION 2

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

XBOX 360

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

PC

En allant de la gauche vers la droite, ↖, ←, ↙ ou ↗, →, ↘ juste avant que le joueur touche le ballon

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + +

Description : comme la feinte de corps, ce mouvement s'exécute dans le sens du pied fort du joueur. Ce dernier conduit le ballon avec l'intérieur de son pied fort comme s'il allait tourner, avant d'immédiatement ramener le ballon dans la direction initiale de l'extérieur du pied.

Exécution : la faible amplitude du déplacement latéral du joueur vous oblige à déclencher la commande pile au bon moment pour espérer effacer un défenseur. Selon que vous appuyez sur la ***touche Accélération*** pendant ou à l'issue de ce mouvement, le joueur s'élancera à 45° de sa direction initiale ou poussera le ballon vers l'avant une fois revenu dans sa direction initiale.

Note : seuls une poignée de joueurs sont capables d'exécuter ce geste, parmi lesquels Messi (Barcelone et Argentine), Recoba (Inter Milan et Uruguay) et Totti (AS Rome et Italie). Déclenchez-le à la suite d'un passement de jambes ou répétez-le pour mieux mystifier votre vis-à-vis.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité, Vitesse dribble

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

FAUX DÉPART

DVD N-12

PLAYSTATION 2

Avec le porteur du ballon immobile, appuyer à deux reprises sur ✥ perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le joueur

XBOX 360

Avec le porteur du ballon immobile, appuyer à deux reprises sur ✥ perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le joueur

PC

Avec le porteur du ballon immobile, appuyer à deux reprises sur ✥ perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le joueur

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + ou ++ selon que vous jouez seul ou à plusieurs

Description : cette commande pousse le porteur du ballon à prendre appui sur une jambe pour simuler un démarrage, à condition qu'il soit immobile.

Exécution : ce mouvement ne vous sera pas d'une grande utilité contre l'ordinateur – insensible à ce genre de grigri, votre adversaire risquerait de vous subtiliser le ballon *sans plus de cérémonie. En revanche, face à un adversaire humain, ce petit geste vous* servira à le provoquer, voire à le tromper : évitez cependant de vous faire chiper le ballon et d'encaisser un but à l'issue de la contre-attaque !

Note : cette feinte est bien plus simple à réaliser avec les touches directionnelles qu'avec le stick analogique. Pour peu que vous l'effectuiez dans la direction du pied fort de votre joueur, n'hésitez pas à enchaîner le faux départ avec un dribble latéral dans la direction opposée.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision dribble

FEINTE RAPIDE

DVD N-13

PLAYSTATION 2

Avec un joueur immobile, appuyer deux fois sur L1 ou R2, puis immédiatement sur ✥ à 45° de la direction dans laquelle regarde le joueur

XBOX 360

Avec un joueur immobile, appuyer deux fois sur LB ou RT, puis immédiatement sur ✥ à 45° de la direction dans laquelle regarde le joueur

PC

Avec un joueur immobile, appuyer deux fois sur les ***touches Changement de joueur*** ou ***Commandes spéciales***, puis immédiatement sur ✥ à 45° de la direction dans laquelle regarde le joueur

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + ou ++ selon que vous jouez seul ou à plusieurs

Description : avec le ballon à ses pieds, le joueur immobile effectue une feinte stationnaire en bougeant la jambe correspondant à son pied fort avant de s'élancer subitement à 45° de la direction dans laquelle il regarde.

Exécution : si vous vous contentez d'appuyer à deux reprises sur les ***touches Changement de joueur*** ou ***Commandes spéciales***, le joueur effectuera un simple mouvement de la jambe.

Note : la feinte stationnaire seule n'a que peu d'intérêt ; seule sa combinaison avec le démarrage dans la diagonale est à même de prendre à défaut un défenseur.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision dribble

FEINTE DE MATTHEWS

DVD N-14

PLAYSTATION 2

Avec un joueur immobile, appuyer rapidement sur ✥ à 90° de la direction dans laquelle il regarde, puis maintenir la direction diamétralement opposée

XBOX 360

Avec un joueur immobile, appuyer rapidement sur ✥ à 90° de la direction dans laquelle il regarde, puis maintenir la direction diamétralement opposée

PC

Avec un joueur immobile, appuyer rapidement sur ✥ à 90° de la direction dans laquelle il regarde, puis maintenir la direction diamétralement opposée

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + +

Description : baptisée ainsi en l'honneur de l'illustre ailier anglais Sir Stanley Matthews, cette feinte pousse le joueur à faire semblant de partir dans une direction avant de s'élancer dans une autre.

Exécution : simple à exécuter, ce nouveau mouvement est susceptible de prendre par surprise un adversaire humain... à condition que vous n'en abusiez pas. Si tel est le cas, même le moins doué de vos adversaires anticipera vos intentions et vous dépossédera du ballon.

Note : n'hésitez pas à enchaîner cette feinte avec un tir direct, même lointain – le pas d'élan que prend votre joueur après avoir poussé le ballon vers l'avant augmente la précision et la puissance d'une éventuelle frappe au but.

Capacités mises à contribution : Agilité, Vitesse dribble, Vitesse maximum, Accélération

QUART DE TOUR

DVD N-15

PLAYSTATION 2

✥ à 90° de la direction du mouvement du joueur

XBOX 360

✥ à 90° de la direction du mouvement du joueur

PC

✥ à 90° de la direction du mouvement du joueur

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + +

Description : à condition qu'il se déplace à une allure normale ou trottine, le joueur se tourne brusquement d'un quart de tour.

Exécution : cette feinte basique, réservée aux joueurs dotés d'une Précision dribble supérieure à 90, vous servira occasionnellement à éviter la charge d'un défenseur. Déclenchez-la lorsque votre joueur ralentit automatiquement une fois que vous avez relâché ✥.

Note : cette feinte ne fonctionne pas si vous maintenez enfoncée la ***touche Commandes spéciales***.

Capacités mises à contribution : Précision dribble (supérieure à 90), Agilité

DEMI-TOUR À LA CRUYFF

DVD N-16

PLAYSTATION 2

Avec un joueur immobile ou se déplaçant avec le dribble lent, appuyer sur ✥ à 135, 180 ou 225° de la direction du mouvement

XBOX 360

Avec un joueur immobile ou se déplaçant avec le dribble lent, appuyer sur ✥ à 135, 180 ou 225° de la direction du mouvement

PC

Avec un joueur immobile ou se déplaçant avec le dribble lent, appuyer sur ✥ à 135, 180 ou 225° de la direction du mouvement

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + + +

Description : mouvement élégant réservé à une poignée de joueurs, le demi-tour à la Cruyff s'accompagne d'une animation caractéristique.

Exécution : le demi-tour à la Cruyff combine les propriétés du démarrage orienté à celles du demi-tour. Le joueur pousse le ballon un peu plus loin si vous maintenez enfoncée la ***touche Accélération*** durant son exécution.

Note : seuls maîtrisent ce mouvement quelques joueurs triés sur le volet, parmi lesquels Henry, Pirès, C. Ronaldo, Boa Morte, Gerrard, Joe Cole et Reyes

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

PASSEMENT DE JAMBES

DVD N-17

PLAYSTATION 2

R2 x2 ou ⊕ x2 dans la direction opposée au mouvement

XBOX 360

RT x2 ou ⊕ x2 dans la direction opposée au mouvement

PC

Touche Commandes spéciales x2 ou ⊕ x2 dans la direction opposée au mouvement

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + ou ++ selon que vous jouez seul ou à plusieurs

Description : en lui-même, le passement de jambes n'a d'autre intérêt que d'épater la galerie. Cependant, il permet également de dissimuler une tentative de débordement ou l'exécution d'une autre feinte.

Exécution : lorsque vous entrez cette commande avec un joueur en mouvement, il effectue un simple passement de jambes.

Note : si vous concluez la commande en appuyant sur ✥ à 45° de la direction du mouvement du joueur, il se tourne dès la fin de son geste. Le passement de jambes se combine avec de nombreuses feintes, dont la feinte de corps et le double contact.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité

TRIPLE PASSEMENT DE JAMBES

DVD N-18

PLAYSTATION 2

L1 x2 ou ⊕ x2 dans la direction du mouvement

XBOX 360

LB x2 ou ⊕ x2 dans la direction du mouvement

PC

Touche Changement de joueur x2 ou ⊕ x2 dans la direction du mouvement

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + ou ++ selon que vous jouez seul ou à plusieurs

Description : avec cette commande, le joueur enchaîne trois passements de jambes successifs.

Exécution : vous ne réussirez à mener à son terme cette longue séquence de passement de jambes que si vous disposez de suffisamment d'espace.

Note : voir le mouvement « Passement de jambes »

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité

PASSEMENT DE JAMBES PUIS ACCÉLÉRATION

DVD N-19

PLAYSTATION 2

Après avoir débuté un passement de jambes, appuyer sur R1

XBOX 360

Après avoir débuté un passement de jambes, appuyer sur RB

PC

Après avoir débuté un passement de jambes, appuyer sur la *touche Accélération*

DIFFICULTÉ + UTILITÉ + ou +++ selon que vous jouez seul ou à plusieurs

Description : après avoir effectué un passement de jambes, le joueur accélère subitement.

Exécution : déclenchez de préférence un simple passement de jambes, puis maintenez enfoncée la *touche Accélération*. Dès l'issue de la feinte, le joueur poussera le ballon vers l'avant en accélérant. Notez qu'un tel mouvement a plus de chances de déstabiliser un joueur humain que l'ordinateur.

Note : recourez à cette technique lorsque vous êtes poursuivi par un défenseur sur une aile. Relâchez la *touche Accélération*, réalisez le passement de jambes, puis maintenez à nouveau la *touche Accélération*. Votre vis-à-vis sera tenté d'aller au contact au moment où vous ralentissez, seulement pour vous voir démarrer comme une fusée l'instant d'après.

Capacités mises à contribution : Agilité, Vitesse dribble, Accélération, Vitesse maximum

ELASTICO

DVD N-20

PLAYSTATION 2

L1 x3 ou R2 x3

XBOX 360

LB x3 ou RT x3

PC

Touche Changement de joueur x3 ou *touche Commandes spéciales* x3

DIFFICULTÉ + UTILITÉ +

Description : avec cette feinte spectaculaire, un joueur droitier commence à pousser le ballon de l'extérieur du pied vers la droite, avant de le ramener instantanément vers la gauche de l'intérieur du pied et de l'accompagner dans cette direction.

Exécution : la complexité de la manœuvre empêche même les meilleurs techniciens de l'effectuer d'une manière sûre. Vous pouvez la déclencher à la suite d'un passement de jambes en réalisant la commande avant la fin du mouvement.

Note : seuls de très rares joueurs (dont Ronaldo, Ronaldinho, C. Ronaldo, Ibrahimovic, Cissé, Willhemsen et Takahara) ont accès à cette feinte. Ceci dit, du fait de son manque de fiabilité, tentez-la de préférence quand vous avez match gagné, et pas dans l'espoir de marquer un but miracle dans une partie disputée.

Capacités mises à contribution : Agilité, Précision dribble, Vitesse dribble

FEINTE DE FRAPPE 1

DVD N-21

PLAYSTATION 2

R1 ou L1, puis ⊗ quand la jauge apparaît

XBOX 360

X ou B, puis A quand la jauge apparaît

PC

Touche Tir ou *Passe longue*, puis *Touche Passe* quand la jauge apparaît

DIFFICULTÉ + à + + + UTILITÉ + + +

Description : le joueur arme son tir, avant de décaler le ballon et de se tourner d'environ 45° par rapport à la direction dans laquelle il regarde. Ce mouvement, idéal pour annuler un tir mal engagé, permet surtout de tromper les défenseurs.

Exécution : lorsque vous annulez ainsi une frappe, votre joueur se tourne de 45° vers la droite s'il est gaucher, et vers la gauche s'il est droitier. Cependant, si vous retardez au maximum l'instant où vous appuyez sur la *touche Passe*, vous pouvez spécifier la direction dans laquelle se tourne le joueur avec ✥ ; vous aurez néanmoins du mal à réussir cette prouesse avec des joueurs dotés d'une excellente Agilité, ces derniers tirant quasi-instantanément.

Note : la feinte de frappe, réalisable par un joueur immobile, est compatible même avec les frappes en première intention. Cette manœuvre a de fortes chances de surprendre un adversaire humain qui s'attend à ce que votre joueur effectue une reprise de volée.

Capacités mises à contribution : Agilité, Vitesse dribble, Précision dribble

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

FEINTE DE FRAPPE 2

DVD N-22

PLAYSTATION 2

Ⓡ x2 perpendiculairement à la direction du mouvement

XBOX 360

Ⓡ x2 perpendiculairement à la direction du mouvement

PC

Ⓡ x2 perpendiculairement à la direction du mouvement

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + + +

Description : cette feinte de frappe diffère de la précédente sur deux points – d'une part vous pouvez la réaliser dans l'une ou l'autre direction, d'autre part elle ne fait apparaître aucune jauge de puissance à l'écran.

Exécution : le joueur tourne vers la gauche ou la droite selon que vous appuyez sur Ⓡ ↑ ou Ⓡ ↓. A l'inverse de la première, il est impossible d'effectuer cette feinte de frappe en première intention à la réception d'une passe.

Note : les feintes effectuées dans la direction du pied fort du joueur s'apparentent à un changement de direction classique de 45°.

Capacités mises à contribution : Agilité, Vitesse dribble, Précision dribble

PIQUER LE BALLON

DVD N-23

PLAYSTATION 2

Ⓡ ↓, Ⓡ ↑

XBOX 360

Ⓡ ↓, Ⓡ ↑

PC

Ⓡ ↓, Ⓡ ↑

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + +

Description : avec ce mouvement, le joueur pique légèrement le ballon. S'il est suffisamment doué, il peut alors le reprendre en demi-volée.

Exécution : un joueur qui sprinte ou se déplace normalement n'envoie pas le ballon bien haut ; un joueur immobile ou qui se déplace lentement (une fois que vous avez relâché ✥, ou lorsque vous maintenez enfoncée la ***touche Commandes spéciales***) pique le ballon plus haut, ce qui facilite les tentatives de reprises.

Note : ce geste possède d'autres applications toutes aussi ambitieuses. Par exemple, utilisez-le avec un joueur immobile pour lober un défenseur qui s'approche, puis contournez-le afin de récupérer la balle.

Capacités mises à contribution : Technique, Agilité, Précision dribble

POUSSER LE BALLON EN AVANT

DVD N-24

PLAYSTATION 2

Arrêter le joueur puis maintenir L1 + R1

XBOX 360

Arrêter le joueur puis maintenir LB + RB

PC

Arrêter le joueur puis maintenir ***touches Changement de joueur + Accélération***

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + ou ++ selon que vous jouez seul ou à plusieurs

Description : après avoir poussé le ballon vers l'avant, un joueur est capable de décocher des frappes d'une puissance et d'une précision accrues.

Exécution : le joueur décale le ballon vers l'avant puis court vers lui. Ces quelques pas d'élan améliorent la force et la précision d'une éventuelle frappe (d'autant plus si le joueur est doté de la capacité spéciale Tir au centre) ; ceci dit, rien ne vous empêche de combiner ce mouvement avec un dribble ou une passe pour essayer de surprendre votre adversaire.

Note : vous n'aurez que peu d'occasions d'effectuer ce geste contre l'ordinateur – ses joueurs ayant tendance à vous harceler sans répit. Réservez-le aux joutes amicales, les humains n'exerçant pas en général une pression constante durant tout un match.

Capacités mises à contribution : Agilité, Technique (pour l'arrêt initial), Vitesse maximum, Accélération (pour la course)

LOB ENVELOPPÉ

DVD N-25

PLAYSTATION 2

Lorsque le joueur court parallèlement au but adverse, maintenir L1 et tirer avec ○

XBOX 360

Lorsque le joueur court parallèlement au but adverse, maintenir LB et tirer avec ○

PC

Lorsque le joueur court parallèlement au but adverse, maintenir la ***touche Changement de joueur*** et tirer avec la ***touche Tir***

DIFFICULTÉ + + + + + UTILITÉ + + +

Description : lorsqu'ils courent dans la largeur du terrain (c'est-à-dire parallèlement au but adverse) avec leur pied le plus fort à l'extérieur, certains joueurs ont les moyens de décocher une frappe enroulée très précise du plat du pied.

Exécution : en cours de match, vous n'aurez que peu d'opportunités de déclencher ce type de lob, la meilleure se présentant lorsque votre joueur se trouve à la limite de la surface de réparation avec un gardien légèrement avancé.

Note : ce mouvement est l'apanage de quelques joueurs, parmi lesquels Rooney, Henry, Pirès, Cassano et Del Piero (qui seul peut le réaliser avec ses deux pieds).

Capacités mises à contribution : Technique, Précision

COUP DU SOMBRERO

DVD N-26

PLAYSTATION 2

Appuyer sur ✥ à 135 degrés (dans un sens ou dans l'autre) de la direction dans laquelle regarde le joueur alors qu'il reçoit une passe à mi-hauteur

XBOX 360

Appuyer sur ✥ à 135 degrés (dans un sens ou dans l'autre) de la direction dans laquelle regarde le joueur alors qu'il reçoit une passe à mi-hauteur

PC

Appuyer sur ✥ à 135 degrés (dans un sens ou dans l'autre) de la direction dans laquelle regarde le joueur alors qu'il reçoit une passe à mi-hauteur

DIFFICULTÉ + + + + + UTILITÉ + +

Description : le joueur réceptionne une passe aérienne en faisant passer le ballon au-dessus de sa tête avant de se retourner.

Exécution : ce mouvement s'avère particulièrement difficile à réaliser – non seulement les conditions gouvernant son apparition sont délicates à réunir, mais encore faut-il que vous activiez correctement la commande quand l'occasion se présente.

Note : ne vous laissez pas décourager si vous ne réussissez pas à reproduire ce mouvement à volonté – vous aurez peut-être plus de chances de l'effectuer accidentellement qu'intentionnellement.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Technique, Agilité

ANNULER UN TIR OU UNE PASSE

DVD N-27

PLAYSTATION 2

Maintenir R1 et R2 au moment où le joueur arme sa frappe

XBOX 360

Maintenir RB et RT au moment où le joueur arme sa frappe

PC

Maintenir les ***touches Accélération*** et ***Commandes spéciales*** au moment où le joueur arme sa frappe

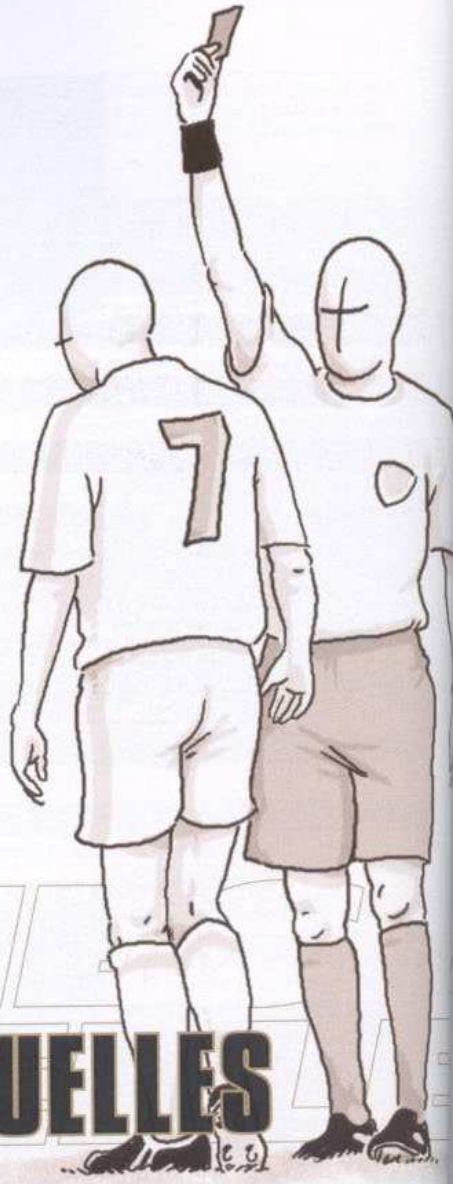
DIFFICULTÉ + + + + **UTILITÉ** + ou ++ selon que vous jouez seul ou à plusieurs

Description : cette application de la fonction Super Cancel invalide au dernier moment une frappe ou un centre.

Exécution : une fois que le joueur a armé sa frappe, activez la commande Super Cancel pour annuler le mouvement. Vous avez d'autant plus de chances de surprendre un adversaire humain que vous annulez une frappe le plus tard possible.

Note : libre à vous d'enchaîner cette technique avec diverses feintes de dribble (comme la feinte de corps, le double contact ou l'intérieur-extérieur) pour effacer un défenseur avec style.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité



LES STRATÉGIES MANUELLES

Une présentation des stratégies manuelles et du niveau offensif/défensif vous attend dans le chapitre « Tactiques de jeu » (page 75 et 76).

ACTION	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	DVD
Activer ou désactiver les stratégies manuelles	Maintenir L2, puis appuyer sur ○, ⊗, □ ou △	Maintenir LT, puis appuyer sur B, A, X ou Y	Maintenir la ***touche Stratégie***, puis appuyer sur les ***touches Passe longue***, ***Passe***, ***Tir*** ou ***Passe en profondeur***	0-1
Activer ou désactiver les stratégies semi-automatiques	L2	LT	***Touche Stratégie***	0-2
Régler le niveau offensif/défensif	Maintenir L2, puis appuyer sur R1 ou R2 pour hausser ou baisser le niveau	Maintenir LT, puis appuyer sur RB ou RT pour hausser ou baisser le niveau	Maintenir la ***touche Stratégie***, puis appuyer sur les ***touches Accélération*** ou ***Commandes spéciales*** pour hausser ou baisser le niveau	0-3

LES CONTRÔLES AVEC CURSEUR FIXE

Si vous avez réglé le curseur sur « Fixer » dans l'écran de configuration du joueur, vous endossez le rôle d'un seul et unique membre de votre équipe. Vous pouvez jeter votre dévolu sur n'importe quel joueur de champ, mais optez de préférence pour un milieu offensif, un poste qui vous laisse parcourir librement le terrain sans trop fragiliser votre équipe. Tâchez en outre de porter votre choix sur un joueur qui dispose d'une capacité Physique élevée, et de bien doser votre recours à l'accélération en cours de match, sous peine de l'épuiser rapidement.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

APPEL DE BALLE

PLAYSTATION 2

R2

XBOX 360

-

PC

Touche Commandes spéciales

DIFFICULTÉ + | | | | | UTILITÉ + + + + +

Description : activez cette commande pour demander à vos coéquipiers de vous passer le ballon.

Exécution : la ***touche Commandes spéciales*** vous permet de faire un appel de balle quand vous êtes à proximité du porteur du ballon.

Note : si vous êtes éloigné du porteur du ballon, appuyez à plusieurs reprises sur la touche pour le « forcer » à vous faire la passe.

Capacité mise à contribution : Réaction

ORIENTER LA CAMÉRA

PLAYSTATION 2

L1 + ✥

XBOX 360

-

PC

Touche Changement de joueur + ✥

DIFFICULTÉ | | | | | UTILITÉ | | | | | |

Description : si vous utilisez le type de caméra « Joueur » (à débloquer dans le PES-Shop – voir page 157), cette commande vous permet d'ajuster l'angle de la caméra en cours de partie.

Exécution : en principe, la caméra suit constamment le ballon ; si vous activez cette commande alors que vous n'êtes pas en possession du ballon, la caméra suit à la place les déplacements de votre joueur.

Note : le type de caméra « Joueur » n'est pas exclusif aux réglages du curseur « Fixer » et « Semi-fixe », mais s'avère en pratique inutilisable avec les autres modes.

Capacité mise à contribution : aucune

ARBITRAGE

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE

RÈGLE DE L'AVANTAGE

A la suite d'un contact illicite, l'arbitre peut laisser le jeu se dérouler (il laisse « l'avantage ») si l'équipe du joueur victime de la faute a conservé la possession du ballon et se trouve en position avantageuse. Pour peu qu'elle perde rapidement la balle ou fasse les frais d'un hors-jeu, l'arbitre est alors susceptible de ramener le jeu à la faute après coup.

Occasionnellement, il arrive qu'un arbitre revienne à la faute lors de l'arrêt de jeu suivant et sorte un carton jaune à retardement, par exemple quand un joueur a effectué un mauvais tacle sur un adversaire qui avait déjà passé le ballon.

RÈGLE DU HORS-JEU

PES 6 reproduit fidèlement la règle du hors-jeu actuellement en vigueur : le juge de ligne lève son drapeau uniquement lorsqu'un joueur qui est (ou a été) hors-jeu dans la « phase » en cours interfère avec l'action. En pratique, l'arbitre siffle si un joueur hors-jeu :

- intervient lui-même dans l'action (en touchant le ballon)
- gêne un adversaire (en le taclant ou simplement en faisant obstruction)
- obtient un avantage (par exemple en récupérant un ballon qui a rebondi sur un défenseur, le gardien ou les montants)

La « phase » de jeu en question prend fin dès que l'équipe qui défend dégage le ballon, ou quand l'équipe qui attaque initie un nouveau mouvement après le retour de sa position de hors-jeu du joueur mis en cause.

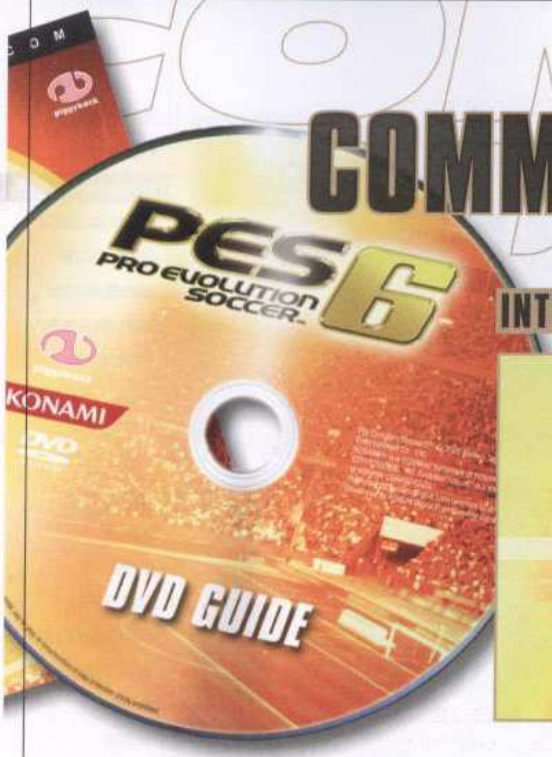
Lorsque vous êtes à l'attaque, n'oubliez pas de consulter régulièrement votre radar afin de minimiser les risques de hors-jeu ; si le joueur que vous maniez se tient en position de hors-jeu mais n'a pas touché le ballon, prenez au plus vite le contrôle d'un de ses proches coéquipiers et vous aurez des chances d'échapper à la sanction.

BLESSURES

Il arrive qu'un joueur se blesse et reste à terre alors que le jeu continue. Dans un tel cas de figure, l'étiquette veut que l'équipe en possession du ballon concède une touche sur-le-champ afin que le blessé reçoive les premiers soins. Rien ne vous oblige cependant à agir ainsi : le fair-play n'a pas valeur réglementaire... Si le ballon demeure en jeu trop longtemps, l'arbitre finira néanmoins par siffler et la partie reprendra sur un entre-deux.

Dans PES 6, les blessures résultent de l'état de fatigue des joueurs et de la prise en compte de la violence des chocs qui les provoquent. Les effets des collisions ne se font parfois sentir qu'après coup : veillez toujours à remplacer sans délai les joueurs victimes de telles blessures à retardement.

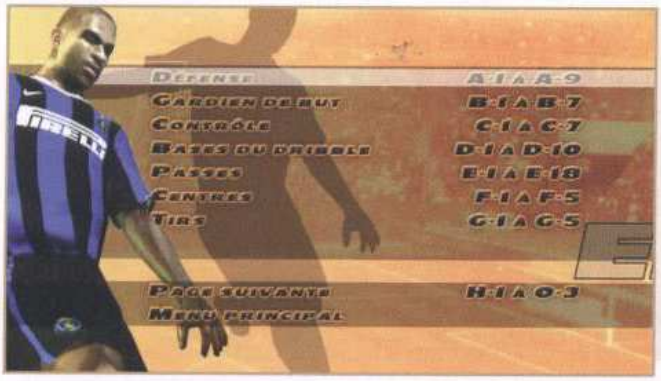
COMMENT UTILISER LE DVD



INTRODUCTION

Avec plus de 100 minutes de séquences vidéo, qui reproduisent notamment l'intégralité des mouvements décrits dans le guide, le DVD éclaire PES6 sous un jour inédit, et s'affirme comme un outil indispensable à l'apprentissage des subtilités du jeu.

ENTRAÎNEMENT



Même agencés avec le maximum de clarté et de précision, les mots ne suffisent pas toujours à expliquer comment exécuter certains gestes particulièrement délicats. La section Entraînement du DVD entre alors en jeu : elle contient les démonstrations de tous les mouvements (à l'exception des plus confidentiels) de PES6. Chaque technique est reproduite à vitesse normale puis au ralenti, et bénéficie de l'apparition en temps réel de la commande correspondante sur les diagrammes des manettes PlayStation 2 et Xbox 360. Par ailleurs, vous êtes libre d'utiliser les fonctions de votre lecteur pour repasser une même séquence dans le sens et à la vitesse de votre choix.

MOUVEMENTS SECRETS

Semblable dans son fonctionnement au menu Entraînement, la section Mouvements secrets donne les démonstrations des mouvements décrits dans le chapitre éponyme du guide. Même avec l'appui du texte et de la vidéo, vous éprouverez peut-être encore des difficultés à reproduire certains de ces gestes : si tel est le cas, n'hésitez pas à les visionner à plusieurs reprises jusqu'à parfaitement mémoriser le timing de leur commande.

SITUATIONS DE JEU

En vous montrant concrètement dans quelles situations utiliser les techniques qu'ils décrivent, la section Situations de jeu se pose comme le complément idéal des menus Entraînement et Mouvements secrets. Nous avons choisi dix scénarios que vous serez amené à rencontrer régulièrement au cours de vos parties de PES6, et proposons pour chacun d'eux cinq « solutions », classées par ordre de difficulté croissante. Le visionnage de ces séquences vous aidera à prendre conscience de l'efficacité de certains mouvements, qu'il s'agisse de la fonction Super Cancel pour couper la trajectoire d'un centre, ou de la temporisation quand vous êtes au marquage d'un attaquant.

Chaque mouvement reproduit étant accompagné de sa propre référence, vous pourrez si besoin est en consulter la description détaillée dans le guide ou le visionner à nouveau dans le menu correspondant du DVD.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
INDEX
DÉFENSE
GARDIEN DE BUT
CONTRÔLE DU BALLON
BASES DU DRIBBLE
PASSES
CENTRES
TIRS
CORNERS
COUPS FRANCS
COUP FRANC (DÉFENSE)
REMISES EN JEU
TIRS AU BUT
JEU SANS LE BALLON
FEINTES
STRATÉGIES
CURSEUR FIXE
ARBITRAGE
UTILISATION DU DVD

Joueur immobile recevant une passe

Le joueur immobile qui reçoit une passe peut se contenter de contrôler sobrement le ballon, ou bien recourir à une feinte pour tenter d'effacer un éventuel vis-à-vis.

C-4	Arrêter le ballon et se tourner
C-6	Contrôle « embarqué »
N-1	Laisser filer le ballon
N-21	Feinte de frappe
R-3	Amorti orienté

Joueur en mouvement recevant une passe

Quand il reçoit une passe, un joueur en mouvement a accès à une large palette d'actions, qui s'étend du simple contrôle du ballon à l'activation de la commande Super Cancel.

C-3	Contrôler et décaler le ballon vers l'avant
C-5	Arrêter le ballon et s'orienter vers le but adverse
M-1	Super Cancel
Q-4	Laisser filer une balle en profondeur
S-1	« La Ginola »

Variations sur le une-deux

Vous êtes libre de conclure un une-deux que vous venez d'initier, soit en renvoyant le ballon au premier joueur qui s'est élancé vers l'avant, soit en choisissant une action alternative susceptible de surprendre votre adversaire.

E-13	Une-deux
E-14	Une-deux piqué
N-6	Râteau
Une-deux	Combinaison avec 3 joueurs
Une-deux	Combinaison avec 4 joueurs

Attaquant immobile en 1 contre 1

Quand il s'agit de se débarrasser d'un défenseur en un contre un, l'attaquant immobile dispose de nombreux mouvements, dont une sélection vous est présentée ici.

N-7	Feinte en V
N-14	Feinte de Matthews
N-23	Piquer le ballon
N-12, N-3	Faux départ, Démarrage orienté
Q-6	Feinte de départ 2

Attaquant en mouvement avec 1 contre 1

Servez-vous de l'une des techniques suivantes pour effacer avec style un défenseur qui vous barre la route. Les capacités Accélération, Vitesse de dribble et Précision de dribble de votre attaquant déterminent en grande partie la réussite du geste effectué.

D-2	Dribble latéral
N-5	Crochet
N-8	Roulette marseillaise
R-4	Sprint diagonal
R-5	Accélération diagonale avec passement de jambes

Attaquant en 1 contre 1 avec gardien

Un attaquant possède plusieurs cordes à son arc pour remporter le duel qui l'oppose au gardien adverse.

G-4	Tir lobé 2
N-21	Feinte de frappe 1
N-23	Piquer le ballon
N-27	Annuler tir/passe
R-1, R-7	Coup de rein, Passe déguisée

Défenseur en 1 contre 1

Défendre n'est pas une tâche de tout repos : une concentration de tous les instants et une utilisation optimale des armes à votre disposition (dont cinq vous sont présentées ici) sont requises pour juguler les attaques adverses.

A-3	Pressing/prise du ballon (automatique)
A-4, A-5	Prise du ballon (manuelle), Pressing double
A-6	Tacle glissé
A-9	Temporisation
S-2	Charge

Jouer sur les ailes

La plupart des joueurs de PES prenant soin de verrouiller les espaces sur les ailes, il vous faudra sans doute recourir à l'une des techniques suivantes pour vous extraire d'un marquage serré.

D-9	Arrêt brusque avec orientation du corps vers le but adverse
N-2	Demi-tour
D-3, N-10	Dribble lent 1, Double contact
N-19	Passement de jambes puis accélération
N-27	Annuler tir/passe

Centrer

Plusieurs techniques permettent aux joueurs de centrer le ballon. Cette section vous présente cinq types de centres adaptés à autant de situations de jeu différentes.

E-1	Passe courte
E-17	Passe longue manuelle
F-2	Centre tendu
F-3	Centre flottant
Q-1	Centre secret

Réception d'un centre

Rien ne vous oblige à reprendre immédiatement le ballon de volée à la réception d'un centre – vous bénéficierez parfois d'une meilleure occasion de but après une simple déviation.

G-5	Têtes et reprises
C-2, G-5	Contrôle haut, Têtes et reprises
E-4	Passe de la tête
E-8	Passe longue sans contrôle
M-2, G-5	Contrôle du joueur quand le ballon est en l'air, Têtes et reprises

BUTS EN OR

Au cours de séances de travail acharné qui se sont succédées tout au long de la création du guide, les membres de l'équipe de Piggyback ont marqué des milliers de but, dont les plus beaux sont regroupés dans cette séquence de 10 minutes.

ENTRETIEN

Dans l'entretien qu'il nous a accordé, Shingo "Seabass" Takatsuka, le célèbre producteur de la série PES, évoque entre autres sujets la création de PES6, le futur de la série sur les consoles de nouvelle génération, et l'influence sur son travail de la Coupe du Monde 2006.

PIRELLI

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAINEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
EQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INDEX
MOUVEMENTS CACHÉS
MOUVEMENTS SPÉCIAUX
SUPER CANCEL

MOUVEMENTS SECRETS

Ce chapitre inventorie en exclusivité tous les mouvements secrets de PES 6, qu'il s'agisse de techniques spéciales tirant profit de certaines particularités du moteur de jeu, ou de feintes avant tout destinées à une poignée d'experts du ballon rond virtuel. Les pages suivantes les mettent à votre portée... mais dites-vous bien que leur exécution n'en demeure pas moins extrêmement délicate !

INDEX DES MOUVEMENTS SECRETS

Le tableau qui suit dresse la liste de l'ensemble des mouvements décrits dans le chapitre, en donnant pour chacun d'entre eux les commandes (sur les trois formats), le numéro de page et la référence au DVD correspondants.

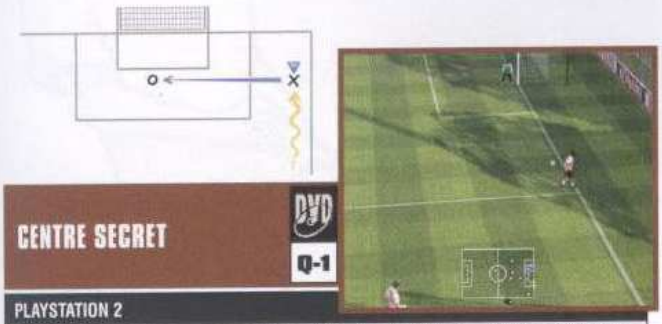
CATÉGORIE	MOUVEMENT	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	PAGE	DVD
Mouvements cachés	Centre secret	✥ dans le sens du mouvement + ⊗ (ou Ⓐ) en étant très proche en face à la ligne de corner dans la moitié de terrain adverse	✥ dans le sens du mouvement + Ⓐ (ou ❼) en étant très proche en face à la ligne de corner dans la moitié de terrain adverse	✥ dans le sens du mouvement + ***touche Passe*** (ou ***touche Passe en profondeur***) en étant très proche en face à la ligne de corner dans la moitié de terrain adverse	63	Q-1
Mouvements cachés	Tir secret	□ + ✥ quand un joueur immobile reçoit le ballon	❽ + ✥ quand un joueur immobile reçoit le ballon	***Touche Tir*** + ✥ quand un joueur immobile reçoit le ballon	63	Q-2
Mouvements cachés	Tir secret	Avec un joueur orienté à 45° de la cage adverse, maintenir L1 et appuyer sur □ + ✥ vers le but	Avec un joueur orienté à 45° de la cage adverse, maintenir LB et appuyer sur ❽ + ✥ vers le but	Avec un joueur orienté à 45° de la cage adverse, maintenir la ***touche Changement de joueur*** et appuyer sur la ***touche Tir*** + ✥ vers le but	63	Q-3
Mouvements cachés	Laisser filer une balle en profondeur	Relâcher ✥ et maintenir R1 quand le joueur s'apprête à récupérer une balle en profondeur	Relâcher ✥ et maintenir RB quand le joueur s'apprête à récupérer une balle en profondeur	Relâcher ✥ et maintenir la ***touche Accélération*** quand le joueur s'apprête à récupérer une balle en profondeur	63	Q-4
Mouvements cachés	Feinte de départ 1	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ dans la direction dans laquelle il regardait	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ dans la direction dans laquelle il regardait	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ dans la direction dans laquelle il regardait	64	Q-5
Mouvements cachés	Feinte de départ 2	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ à 90° (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ à 90° (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ à 90° (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors	64	Q-6
Mouvements cachés	Feinte de départ 3	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ à 135° (dans le sens des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ à 135° (dans le sens des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors	Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis immédiatement sur ✥ à 135° (dans le sens des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors	64	Q-7
Mouvements spéciaux	Coup de rein	Avec un joueur se déplaçant à une allure normale, maintenir R1 puis appuyer immédiatement sur R2 + ✥ à 45° de la direction du mouvement	Avec un joueur se déplaçant à une allure normale, maintenir RB, puis appuyer immédiatement sur RT + ✥ à 45° de la direction du mouvement	Avec un joueur se déplaçant à une allure normale, maintenir la ***touche Accélération***, puis appuyer immédiatement sur la ***touche Commandes spéciales*** + ✥ à 45° de la direction du mouvement	65	R-1
Mouvements spéciaux	Dribble alterné	Maintenir R2 + R1 + ✥	Maintenir RT + RB + ✥	Maintenir les ***touches Commandes spéciales*** et ***Accélération*** + ✥	65	R-2
Mouvements spéciaux	Amorti orienté	R1 + R2 + ✥ quand un joueur immobile réceptionne une passe	RB + RT + ✥ quand un joueur immobile réceptionne une passe	***Touches Accélération + Commandes spéciales*** + ✥ quand un joueur immobile réceptionne une passe	65	R-3
Mouvements spéciaux	Sprint diagonale	Maintenir R1, appuyer deux fois sur L1 + ✥ à 45° de la direction du mouvement entre deux touches de balle	Maintenir RB, appuyer deux fois sur LB + ✥ à 45° de la direction du mouvement entre deux touches de balle	Maintenir la ***touche Accélération***, appuyer deux fois sur la ***touche Changement de joueur*** + ✥ à 45° de la direction du mouvement entre deux touches de balle	65	R-4
Mouvements spéciaux	Accélération diagonale avec passement de jambe	Avec un joueur se déplaçant à une allure normale ou sprintant, appuyer deux fois sur R2 (pour lancer le passement de jambes) puis immédiatement sur R1 + ✥ à 90° de la direction du mouvement	Avec un joueur se déplaçant à une allure normale ou sprintant, appuyer deux fois sur RT (pour lancer le passement de jambes) puis immédiatement sur RB + ✥ à 90° de la direction du mouvement	Avec un joueur se déplaçant à une allure normale ou sprintant, appuyer deux fois sur la ***touche Commandes spéciales*** (pour lancer le passement de jambes) puis immédiatement sur la ***touche Accélération*** + ✥ à 90° de la direction du mouvement	66	R-5
Mouvements spéciaux	Contrôle lobé	Avec un joueur immobile, appuyer ⊗ + □ juste avant que le joueur réceptionne une passe	Avec un joueur immobile, appuyer Ⓐ + ❽ juste avant que le joueur réceptionne une passe	Avec un joueur immobile, appuyer sur le ***touches Passe*** + ***Tir*** juste avant que le joueur réceptionne une passe	66	R-6
Mouvements spéciaux	Passe déguisée	Tout en effectuant une feinte, appuyer sur L1 pour prendre subitement le contrôle d'un autre joueur à proximité	Tout en effectuant une feinte, appuyer sur LB pour prendre subitement le contrôle d'un autre joueur à proximité	Tout en effectuant une feinte, appuyer sur la ***touche Changement de joueur*** pour prendre subitement le contrôle d'un autre joueur à proximité	66	R-7
Mouvements spéciaux	Passement de jambes multiple	Relâcher ✥, puis appuyer à plusieurs reprises sur L1	Relâcher ✥, puis appuyer à plusieurs reprises sur LB	Relâcher ✥, puis appuyer à plusieurs reprises sur la ***touche Changement de joueur***	66	R-8
Mouvements Super Cancel	« La Ginola »	R1 + R2 quand le joueur s'apprête à réceptionner une passe	RB + RT quand le joueur s'apprête à réceptionner une passe	***Touches Accélération + Commandes spéciales*** quand le joueur s'apprête à réceptionner une passe	67	S-1
Mouvements Super Cancel	Charge	Activer Super Cancel (R1 + R2) + ✥ vers un adversaire qui n'est pas en possession du ballon	Activer Super Cancel (RB + RT) + ✥ vers un adversaire qui n'est pas en possession du ballon	Activer Super Cancel (***Touches Accélération + Commandes spéciales***) + ✥ vers un adversaire qui n'est pas en possession du ballon	67	S-2

MOUVEMENTS CACHÉS

Cette section regroupe les feintes les plus confidentielles, que la majorité des joueurs de PES 6 ne peuvent espérer réaliser que par accident… sauf s'ils ont la chance de lire ces lignes !

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INDEX
MOUVEMENTS CACHÉS
MOUVEMENTS SPÉCIAUX
SUPER CANCEL



CENTRE SECRET

DVD Q-1

PLAYSTATION 2

✥ dans le sens du mouvement + ⊗ (ou Ⓐ) en étant très proche et en face de la ligne de corner dans la moitié de terrain adverse

XBOX 360

✥ dans le sens du mouvement + Ⓐ (ou Ⓨ) en étant très proche et en face de la ligne de corner dans la moitié de terrain adverse

PC

✥ dans la direction du mouvement + ***touche Passe*** (ou ***Passe en profondeur***) en étant très proche et en face de la ligne de corner dans la moitié de terrain adverse

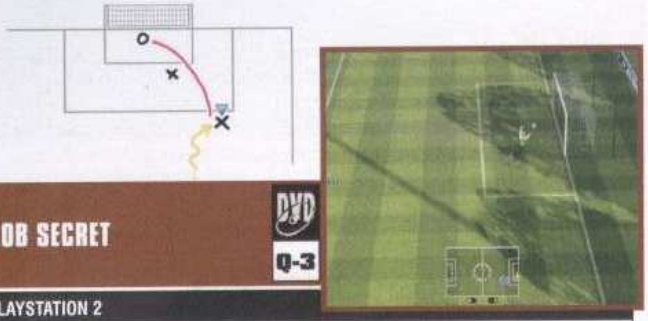
DIFFICULTÉ + | UTILITÉ + + + + +

Description : au lieu de frapper fort comme avec le centre bas classique (réalisé en appuyant à trois reprises sur la ***touche Passe longue***), le joueur effectue une passe très précise dans la surface de réparation.

Exécution : vous ne pouvez réaliser ce mouvement qu'à l'intérieur de la zone de centre automatique, de part et d'autre de la surface de réparation adverse, et en faisant face à la ligne de corner. La vitesse d'exécution de ce centre et l'effet de surprise qu'il génère le rendent très dangereux pour la défense adverse.

Note : pensez à jeter un œil au radar avant d'effectuer cette manœuvre, et retenez que si un coéquipier se tient près du passeur, c'est souvent lui et non la cible escomptée qui recevra le ballon.

Capacité mise à contribution : Vitesse passe courte



LOB SECRET

DVD Q-3

PLAYSTATION 2

Avec un joueur orienté à 45° de la cage adverse, maintenir L1 et appuyer sur □ + ✥ vers le but adverse

XBOX 360

Avec un joueur orienté à 45° de la cage adverse, maintenir LB et appuyer sur Ⓧ + ✥ vers le but adverse

PC

Avec un joueur orienté à 45° de la cage adverse, maintenir la ***touche Changement de joueur*** et appuyer sur la ***touche Tir*** + ✥ vers le but adverse

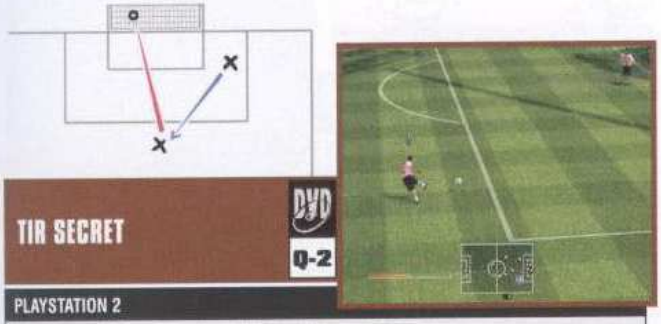
DIFFICULTÉ + + + + | UTILITÉ + + + + +

Description : ce mouvement bénéficie d'une précision supérieure au tir lobé de type 1. Exécutez-le d'assez loin (entre 25 et 30 mètres de la ligne de but adverse – voir le schéma correspondant) lorsque le gardien s'aventure hors de ses cages.

Exécution : si vous avez réussi à franchir le dernier rideau défensif et que le gardien fonce à votre rencontre, orientez-vous à 45° des cages (vers la ligne de touche dont vous êtes le plus proche) puis exécutez la commande de tir. Maintenez suffisamment longtemps la ***touche Tir*** pour que la jauge de puissance se remplisse totalement, et n'oubliez pas de diriger le ballon vers les cages avec ✥.

Note : vous pouvez vous orienter rapidement à 45° des cages en utilisant la seconde version de la feinte de frappe (voir le chapitre Entraînement, page 55).

Capacités mises à contribution : Technique, Précision de tir



TIR SECRET

DVD Q-2

PLAYSTATION 2

□ + ✥ quand un joueur immobile réceptionne une passe

XBOX 360

Ⓧ + ✥ quand un joueur immobile réceptionne une passe

PC

Touche Tir + ✥ quand un joueur immobile réceptionne une passe

DIFFICULTÉ + + | UTILITÉ + + + + +

Description : frappe en première intention effectuée par un joueur immobile recevant une passe d'un coéquipier.

Exécution : ce type de tir s'avère tout particulièrement efficace lorsqu'un joueur à la limite de la surface de réparation l'exécute à la réception d'une passe en retrait à ras de terre. Comme le montre la séquence du DVD, ce tir puissant bénéficie d'une animation caractéristique.

Note : avec cette manœuvre, les joueurs dotés d'une capacité Courbe élevée peuvent décocher des boulets de canon presque impossibles à arrêter.

Capacités mises à contribution : Précision de tir, Puissance de tir, Technique de tir, Courbe

LAISSER FILER UNE BALLE EN PROFONDEUR

DVD Q-4

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥ et maintenir R1 quand le joueur court vers un ballon envoyé en profondeur

XBOX 360

Relâcher ✥ et maintenir RB quand le joueur court vers un ballon envoyé en profondeur

PC

Relâcher ✥ et maintenir la ***touche Accélération*** quand le joueur court vers un ballon envoyé en profondeur

DIFFICULTÉ + + + + + | UTILITÉ +

Description : le joueur court au devant d'une passe en profondeur et saute au-dessus ou la laisse passer entre ses jambes au lieu de la contrôler. Son comportement exact dépend de sa direction de course, ainsi que de l'angle et de la vitesse de la passe.

Exécution : semblable au mouvement similaire décrit à la page 30 du chapitre Entraînement, cette feinte ne fonctionne correctement que dans certaines situations précises (dont une est représentée sur le schéma).

Note : destinée avant tout à épater la galerie, cette technique a peu de chances de surprendre un défenseur adverse, surtout si ce dernier exerce un marquage serré.

Capacité mise à contribution : aucune

FEINTE DE DÉPART 1

DVD Q-5

PLAYSTATION 2

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ dans la direction dans laquelle il regardait

XBOX 360

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ dans la direction dans laquelle il regardait

PC

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ dans la direction dans laquelle il regardait

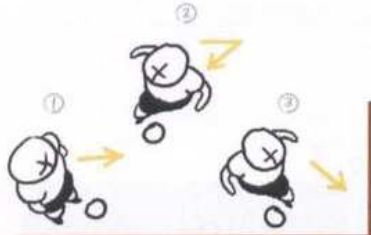
DIFFICULTÉ + + + + + UTILITÉ +

Description : le joueur fait semblant de se préparer à se tourner, avant de reprendre aussitôt le contrôle de la balle pour partir dans sa direction initiale.

Exécution : ce mouvement est accessible aux joueurs rapides dotés d'une Technique de tir élevée… à condition que vous sachiez quel est leur pied fort ! Par exemple, avec un droitier regardant vers la droite, vous devrez appuyer sur ✥, puis ✥.

Note : cette feinte a peu de chances de surprendre un défenseur attentif (et encore moins l'ordinateur) mais, à l'instar de ses variantes, elle ravira les amateurs de beaux gestes. Si vous appuyez sur la ***touche Accélération*** en même temps que vous spécifiez la seconde direction, le joueur effectuera le mouvement plus rapidement.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité



FEINTE DE DÉPART 2

DVD Q-6

PLAYSTATION 2

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ à 90° (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour un droitier, dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors

XBOX 360

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ à 90° (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors

PC

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ à 90° (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors

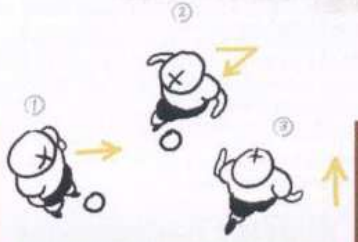
DIFFICULTÉ + + + + + UTILITÉ + +

Description : le joueur se tourne à 135°, puis reprend aussitôt le contrôle du ballon pour partir à 45° de la direction dans laquelle il regardait.

Exécution : vous devez impérativement connaître le pied fort du joueur pour réussir ce mouvement accessible aux joueurs rapides dotés d'une Technique de tir élevée. Avec un droitier qui regarde vers la droite, appuyez sur ✥, puis ✥.

Note : si vous appuyez sur la ***touche Accélération*** en même temps que vous spécifiez la seconde direction, le joueur effectuera le mouvement plus rapidement.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité



FEINTE DE DÉPART 3

DVD Q-7

PLAYSTATION 2

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ à 135° (dans le sens des aiguilles d'une montre pour un droitier, dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors

XBOX 360

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ à 135° (dans le sens des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors

PC

Avec un joueur immobile, appuyer sur ✥ dans la diagonale opposée qui correspond à son pied fort, puis appuyer immédiatement sur ✥ à 135° (dans le sens des aiguilles d'une montre pour un droitier, ou dans l'autre pour un gaucher) de la direction dans laquelle il regarde alors

DIFFICULTÉ + + + + + UTILITÉ + +

Description : le joueur se tourne à 135°, puis reprend aussitôt le contrôle du ballon pour partir vers la gauche ou la droite (selon son pied fort) à 90° de la direction dans laquelle il regardait.

Exécution : vous devez impérativement connaître le pied fort du joueur pour réussir cette feinte (visuellement la plus impressionnante des trois) accessible aux joueurs rapides dotés d'une Technique de tir élevée. Avec un droitier qui regarde vers la droite, appuyez sur ✥ puis ✥.

Note : si vous appuyez sur la ***touche Accélération*** en même temps que vous spécifiez la seconde direction, le joueur effectuera le mouvement plus rapidement.

Capacités mises à contribution : Précision dribble, Agilité

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Les techniques suivantes diffèrent de celles présentées dans la section précédente au sens où elles exploitent les particularités du moteur de jeu de PES 6, ou bien combinent plusieurs feintes existantes.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INDEX
MOUVEMENTS CACHÉS
MOUVEMENTS SPÉCIAUX
SUPER CANCEL

COUP DE REIN

DVD R-1

PLAYSTATION 2

Avec un joueur se déplaçant à une allure normale, maintenir R1 puis appuyer immédiatement sur R2 + ✥ à 45° de la direction du mouvement

XBOX 360

Avec un joueur se déplaçant à une allure normale, maintenir RB puis appuyer immédiatement sur RT + ✥ à 45° de la direction du mouvement

PC

Avec un joueur se déplaçant à une allure normale, maintenir la ***touche Accélération*** puis appuyer immédiatement sur la ***touche Commandes spéciales*** + ✥ à 45° de la direction du mouvement

DIFFICULTÉ + + + + UTILITÉ + + +

Description : avec cette feinte (qui n'est autre qu'un raccourci du mouvement « Pousser le ballon vers l'avant en se tournant »), votre joueur accélère subitement en poussant le ballon légèrement sur le côté.

Exécution : vous aurez besoin de quelques tentatives pour acquérir le coup de main. Vous devez valider la commande entre deux touches de balle : appuyez quasi-instantanément sur les ***touches Accélération*** puis ***Commandes spéciales***, tout en maintenant ✥ à 45° de la direction du mouvement. En cas de réussite, le joueur se tourne en même temps qu'il accélère ; sinon, il accélère avant de changer de direction, ou se tourne simplement de 45° sans changer d'allure.

Note : cette technique vous servira à effacer un vis-à-vis (voire même le gardien de but), mais n'oubliez pas que si un de ses coéquipiers est placé en retrait, il n'aura aucun mal à s'emparer du ballon pour peu qu'il se trouve sur sa trajectoire.

Capacités mises à contribution : Vitesse dribble, Agilité

AMORTI ORIENTÉ

DVD R-3

PLAYSTATION 2

R1 + R2 + ✥ lorsqu'un joueur immobile réceptionne une passe

XBOX 360

RB + RT + ✥ lorsqu'un joueur immobile réceptionne une passe

PC

Touches Accélération + ***Commandes spéciales*** + ✥ lorsqu'un joueur immobile réceptionne une passe

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + +

Description : le joueur se tourne dans la direction choisie tout en poussant légèrement le ballon vers l'avant.

Exécution : le joueur doit impérativement être immobile juste avant de réceptionner le ballon. Par ailleurs, il est essentiel que vous activiez la commande précisément au bon moment : trop tard, vous effectuerez un contrôle classique ; trop tôt, vous vous éloignerez du ballon.

Note : n'effectuez pas ce type de contrôle lorsque vous êtes marqué à la culotte par un défenseur – ce dernier n'aurait aucun mal à vous chiper le ballon. En revanche, quand vous êtes proche des cages adverses, enchaînez ce mouvement soit avec une feinte de frappe qui déstabilisera la défense, soit avec un tir qui bénéficiera d'une puissance et d'une précision accrues grâce au pas d'élan consécutif au décalage du ballon.

Capacités mises à contribution : Technique, Agilité

DRIBBLE ALTERNÉ

DVD R-2

PLAYSTATION 2

Maintenir R2 + R1 + ✥

XBOX 360

Maintenir RT + RB + ✥

PC

Maintenir les ***touches Commandes spéciales*** et ***Accélération*** + ✥

DIFFICULTÉ + + UTILITÉ + +

Description : le joueur passe régulièrement d'un dribble à allure normale à un dribble lent, dans lequel il réduit la longueur de ses pas tout en accélérant leur rythme.

Exécution : si vous avez du mal à contrôler la vitesse de votre joueur, appuyez sur la ***touche Commandes spéciales*** une fraction de seconde avant la ***touche Accélération***. Le joueur alternera entre les deux allures de dribble aussi longtemps que vous maintiendrez les touches enfoncées. Un joueur doté d'une Précision dribble élevée aura de fortes chances de tromper son défenseur en enchaînant ce type de dribble avec une brusque accélération sur le côté ou une feinte quelconque (voir plus bas).

Note : la combinaison de ce mouvement et d'un double contact vous permettra de mettre dans le vent même le défenseur le plus attentif. Attendez que ce dernier s'approche, puis réalisez la feinte sans relâcher les ***touches Accélération*** et ***Commandes spéciales***.

Capacité mise à contribution : Précision dribble

SPRINT DIAGONAL

DVD R-4

PLAYSTATION 2

Maintenir R1, appuyer deux fois sur R1 + ✥ à 45° de la direction du mouvement entre deux touches de balle

XBOX 360

Maintenir RB, appuyer deux fois sur LB + ✥ à 45° de la direction du mouvement entre deux touches de balle

PC

Maintenir la ***touche Accélération***, appuyer deux fois sur la ***touche Changement de joueur*** + ✥ à 45° de la direction du mouvement entre deux touches de balle

DIFFICULTÉ + + + UTILITÉ + + + +

Description : ce mouvement permet à un joueur qui sprinte de tourner de 45° par rapport au sens de son mouvement sans ralentir.

Exécution : vous devez activer la commande juste avant que le joueur touche le ballon, ce qui rend la manœuvre assez délicate à effectuer avec un joueur doté d'une Précision dribble élevée (ce dernier gardant généralement le ballon près de ses pieds).

Note : cette technique est idéale pour clouer sur place un défenseur adverse. Vous êtes libre de la combiner avec le mouvement « Pousser le ballon vers l'avant en se tournant » (voir le chapitre Entraînement page 32) pour réaliser un changement de direction de 77,5°.

Capacités mises à contribution : Vitesse dribble, Précision dribble, Agilité

ACCÉLÉRATION DIAGONALE AVEC PASSEMENT DE JAMBES

DVD R-5

PLAYSTATION 2

Avec un joueur se déplaçant à une allure normale ou sprintant, appuyer deux fois sur R2 (pour lancer le passement de jambes) puis immédiatement sur R1 + ✥ à 90° de la direction du mouvement

XBOX 360

Avec un joueur se déplaçant à une allure normale ou sprintant, appuyer deux fois sur RT (pour lancer le passement de jambes) puis immédiatement sur RB + ✥ à 90° de la direction du mouvement

PC

Avec un joueur se déplaçant à une allure normale ou sprintant, appuyer deux fois sur la ***touche Commandes spéciales*** (pour lancer le passement de jambes) puis immédiatement sur la ***touche Accélération*** + ✥ à 90° de la direction du mouvement

DIFFICULTÉ ✚✚✚✚✚ UTILITÉ ✚✚

Description : à peine le joueur a-t-il terminé son passement de jambes qu'il tourne de 20° en accélérant. Une feinte idéale pour effacer un défenseur avec style.

Exécution : ce mouvement requiert un timing parfait. L'angle de changement de direction de votre joueur s'avérant réduit, pensez à prendre en compte la position et la trajectoire de votre vis-à-vis. Dans l'absolu, il n'est pas indispensable d'appuyer sur la ***touche Accélération*** – votre joueur tournera quand même – mais sans elle vous aurez plus de mal à mystifier le défenseur adverse.

Note : le changement de rythme fait tout l'intérêt de ce mouvement, votre joueur ralentissant pour effectuer son passement de jambes, avant de brusquement accélérer dans une autre direction. Les experts verront en cette feinte le digne successeur (quoique dans une version plus simple à exécuter) du grand pont de PES 5.

Capacités mises à contribution : Vitesse dribble, Précision dribble, Agilité

PASSE DÉGUISÉE

DVD R-7

PLAYSTATION 2

Tout en effectuant un dribble (voir rubrique « Exécution »), appuyez sur L1 pour prendre subitement le contrôle d'un autre joueur à proximité

XBOX 360

Tout en effectuant une feinte (voir rubrique « Exécution ») appuyez sur LB pour prendre subitement le contrôle d'un autre joueur à proximité

PC

Tout en effectuant une feinte (voir rubrique « Exécution ») appuyez sur la ***touche Changement de joueur*** pour prendre subitement le contrôle d'un autre joueur à proximité

DIFFICULTÉ ✚✚✚✚✚ UTILITÉ ✚✚

Description : seuls des réflexes aiguisés et une attention extrême vous permettront de réaliser cette feinte en compétition. Dès que votre joueur pousse le ballon vers l'avant à la suite d'un des mouvements indiqués ci-dessous, regardez si un de ses coéquipiers se trouve dans l'axe du ballon et, le cas échéant, prenez son contrôle afin qu'il intercepte la balle. Correctement utilisée, cette passe déguisée (dont la plus spectaculaire application consiste à piquer le ballon vers un autre joueur qui exécute alors une reprise de volée) est susceptible de tromper toute la défense adverse.

Exécution : vous aurez l'occasion d'effectuer cette feinte à la suite de certains mouvements, tels que « Pousser le ballon vers l'avant » (page 32), « Pousser le ballon vers l'avant en se tournant » (page 32), « Piquer le ballon » (page 55), « Sprint diagonale » (page 65), et « Coup de rein » (page 65).

Note : veillez à ce que le « passeur », qui continue généralement sa course en avant sur quelques pas, ne percute pas son coéquipier qui vient de récupérer le ballon.

Capacité mise à contribution : aucune en particulier, quoique l'attribut Réaction du second joueur ait son importance.

CONTRÔLE LOBÉ

DVD R-6

PLAYSTATION 2

Avec un joueur immobile, appuyer ⊗ + ◻ juste avant que le joueur réceptionne une passe

XBOX 360

Avec un joueur immobile, appuyer A + X juste avant que le joueur réceptionne une passe

PC

Avec un joueur immobile, appuyer sur les ***touches Passe*** + ***Tir*** juste avant que le joueur réceptionne une passe

DIFFICULTÉ ✚✚✚✚✚ UTILITÉ ✚

Description : le joueur contrôle le ballon d'une pichenette qui le fait légèrement rebondir vers le haut : vous avez alors la possibilité de poursuivre le mouvement avec une reprise de volée ou une feinte.

Exécution : la commande exige un timing parfait. En cas d'erreur, votre joueur réalisera en lieu et place du mouvement escompté une feinte de frappe ou un simple tir. En vous exerçant dans le menu Entraînement libre, vous apprendrez à gérer au mieux le placement du joueur et la vitesse de la passe. Quoi qu'il en soit, retenez que cette feinte se montre particulièrement difficile à réaliser dans le cadre d'un match.

Note : une fois que vous avez réussi le contrôle lobé, plusieurs options s'offrent à vous : frapper au but en première intention, continuer votre mouvement en changeant de direction, ou encore tenter le peu fiable coup du sombrero (voir le chapitre Entraînement à la page 55).

Capacités mises à contribution : Technique, Agilité

PASSEMENT DE JAMBES MULTIPLE

DVD R-8

PLAYSTATION 2

Relâcher ✥, puis appuyer à plusieurs reprises sur L1

XBOX 360

Relâcher ✥, puis appuyer à plusieurs reprises sur LB

PC

Relâcher ✥, puis appuyer à plusieurs reprises sur la ***touche Changement de joueur***

DIFFICULTÉ ✚ UTILITÉ ✚✚✚

Description : ce mouvement consiste à enchaîner rapidement plusieurs passements de jambe alors que le joueur se déplace lentement.

Exécution : une fois que vous avez relâché ✥ et que le joueur avance en trottinant, appuyez sur la ***touche Changement de joueur*** à plusieurs reprises pour qu'il enchaîne les passements de jambe. Ce mouvement, combiné avec une brusque accélération sur le côté, vous permettra d'effacer un défenseur. Avec un joueur possédant dans son répertoire le mouvement « Elastico », suivez un rythme plus régulier pour éviter qu'il effectue cette feinte à la place des passements de jambe.

Note : vous pouvez réaliser autant de passements de jambes que vous le souhaitez. Votre joueur se déplaçant très lentement, vous avez la possibilité d'enchaîner ce mouvement avec d'autres feintes comme le râteau, la feinte en V ou la feinte de Matthews.

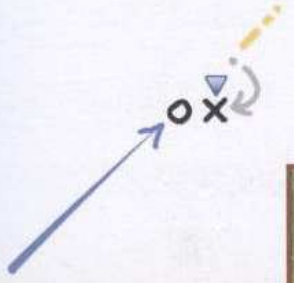
Capacités mises à contribution : Agilité, Précision dribble

MOUVEMENTS SUPER CANCEL

Si les bons joueurs de PES recourent de temps à autre à la fonction Super Cancel, les experts en ont découvert deux applications que n'avaient peut-être même pas envisagées l'équipe de développement du jeu…

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INDEX
MOUVEMENTS CACHÉS
MOUVEMENTS SPÉCIAUX
SUPER CANCEL



« LA GINOLA »

DVD S-1

PLAYSTATION 2

R1 + R2 lorsque votre joueur s'apprête à réceptionner une passe

XBOX 360

RB + RT lorsque votre joueur s'apprête à réceptionner une passe

PC

Touches Accélération* + *Commandes spéciales lorsque votre joueur s'apprête à réceptionner une passe

DIFFICULTÉ + + + + + UTILITÉ + + +

Description : la fonction Super Cancel permet de prendre de force le contrôle d'un joueur vers lequel est dirigé une passe.

Exécution : très utile contre les adversaires humains – surtout ceux qui n'exercent pas un pressing agressif – cette technique sert à modifier la position d'un joueur avant qu'il réceptionne le ballon, dans le but de tromper un défenseur ou de l'encourager à venir au contact. Le déplacement des joueurs avec la fonction Super Cancel demandant un temps d'adaptation, exercez-vous aussi longtemps que nécessaire dans le menu Entraînement libre.

Note : difficile à maîtriser, cette feinte n'en a pas moins prouvé son efficacité dans les compétitions les plus relevées. Elle a été baptisé ainsi par la communauté de PES en l'honneur du célèbre ailier français (aujourd'hui à la retraite) qui la mit à exécution le premier.

Capacité mise à contribution : aucune, quoique l'attribut Réaction ait une légère incidence sur la réussite de cette feinte.

CHARGE

DVD S-2

PLAYSTATION 2

Activer Super Cancel (R1 + R2) + ✥ vers un adversaire qui n'est pas en possession du ballon

XBOX 360

Activer Super Cancel (RB + RT) + ✥ vers un adversaire qui n'est pas en possession du ballon

PC

Activer Super Cancel (***touche Accélération* + *touche Commandes spéciales***) + ✥ vers un adversaire qui n'est pas en possession du ballon

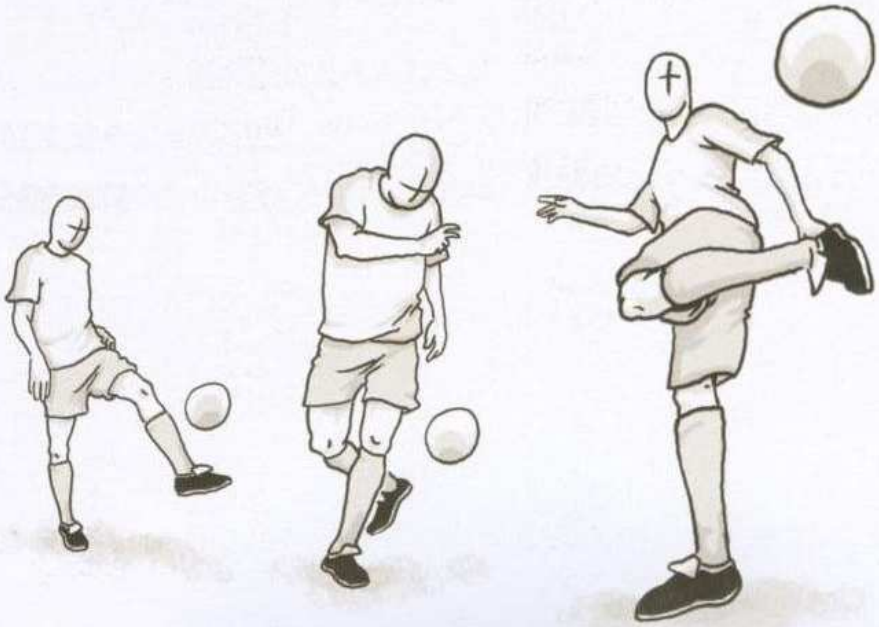
DIFFICULTÉ + + + + + UTILITÉ + +

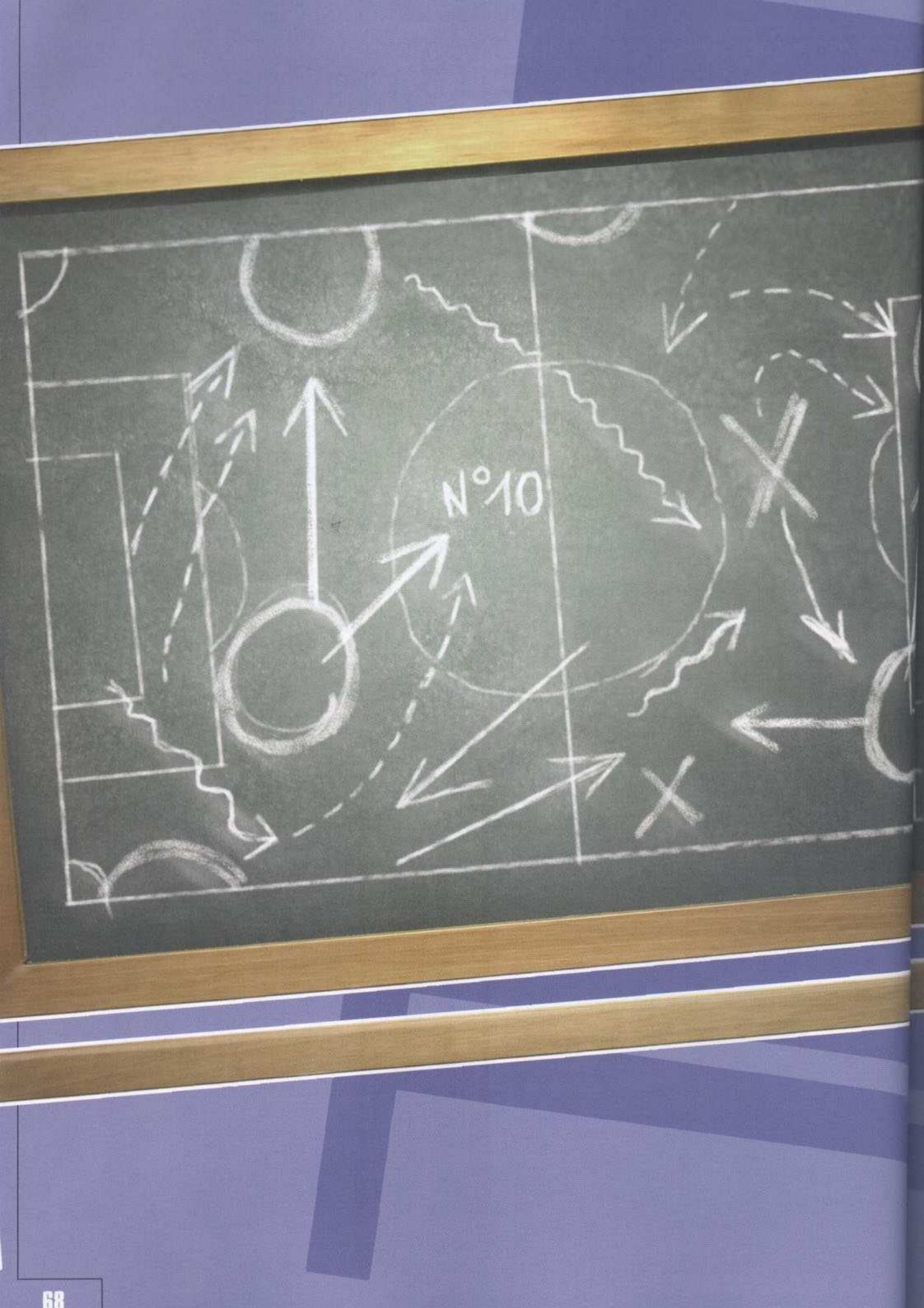
Description : il est possible d'utiliser la commande Super Cancel (qui permet de prendre le contrôle d'un joueur sans le ballon) de manière peu orthodoxe, par exemple pour foncer intentionnellement sur un adversaire !

Exécution : si votre vis-à-vis est bien placé pour recevoir une passe dangereuse, ou que vous courez après le ballon épaule contre épaule avec lui, rien ne vous empêche de vous servir de la fonction Super Cancel pour tenter de le déséquilibrer en lui fonçant dessus. Plus votre joueur est puissant (et plus son attribut Equilibre est élevé), plus vous aurez de chances de sortir vainqueur de ce duel physique.

Note : les arbitres de PES 6 ne sifflent que rarement ces fautes d'anti-jeu effectuées délibérément sur un joueur sans le ballon. Ceci dit, cette arme n'en est pas moins à double tranchant : si vous ratez votre cible, elle aura alors le champ libre pour continuer son action.

Capacité mise à contribution : Equilibre




N°10

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
FORMATIONS
INSTRUCTIONS JOUEURS
INSTRUCTIONS ÉQUIPE
ATTRIBUTS & CONDITION

TACTIQUES DE JEU

Si vous jouez à PES6 avec les formations d'origine des équipes, en n'utilisant l'écran de Réglages de formation que pour effectuer vos changements de joueurs, vous passerez à côté de certains aspects essentiels du jeu. En vous plongeant ne serait-ce que quelques minutes dans les menus, non seulement vous profiterez plus pleinement de l'expérience qu'il propose, mais en plus vous améliorerez considérablement vos performances sur le terrain.

INTRODUCTION

Une bonne compréhension du menu Réglages de formation vous aidera à élever sensiblement votre niveau de jeu dans PES6. Une des clés de la réussite consiste notamment à apprendre à s'adapter au style des adversaires : un ami transperce régulièrement votre défense en contre-attaquant avec une formation en 4-3-3 ? A vous de descendre votre ligne de défense ou de le piéger en exploitant le hors-jeu. Vous avez du mal à adresser des ballons à vos deux attaquants de pointe ? Réassignez-en un au poste de second attaquant afin qu'il fasse le lien entre le milieu de terrain et l'attaque. A chaque problème, sa solution.

Ce chapitre n'aborde pas les fonctions automatiques disponibles sur l'écran de Réglages de formation. Aussi utiles qu'elles soient pour un débutant, elles montrent vite leurs limites. Priorité est donc donnée aux réglages manuels, d'autant que PES6 n'en comporte pas une infinité : avec un peu d'application, vous en ferez rapidement le tour... mais encore faudra-t-il que vous sachiez les utiliser à bon escient ! Pour cela, suivez le guide...

FORMATIONS

CHOISIR UNE FORMATION

Le grand dilemme de certains joueurs est de savoir s'ils doivent choisir un système de jeu adapté à leurs joueurs, ou des joueurs adaptés à leur système de jeu. Les meilleurs compétiteurs optent invariablement pour la deuxième solution, mais il n'y a pas pour autant de « bonne » ou de « mauvaise » façon de jouer. L'essentiel est avant tout que vous trouviez une formation à votre mesure, répondant à vos attentes. N'ayez pas peur de développer un système offensif, ni honte de jouer un football au contraire très défensif. Vous perdrez des matchs, vous en gagnerez d'autres... Tant que vous prenez du plaisir ou que vous avez la sensation de progresser, c'est que vous êtes sur la bonne voie !

Il existe évidemment des avantages et des inconvénients à chaque type de formation, et certaines monopolisent les faveurs de la plupart des joueurs depuis toujours. Le 4-4-2 est probablement le système le plus courant et le plus équilibré... et pourtant les 4-3-3, 4-5-1 offensif et même 3-5-2 ont aussi leur mot à dire.

Ceci dit, la dénomination des formations telles que le 4-4-2, 4-3-3 et 3-5-2 n'est rien de plus qu'un mode de classification relativement rigide et théorique. En pratique, il existe tant d'alternatives et de subtilités au sein même de chaque système de jeu qu'il est parfois difficile de s'en tenir à une telle typologie. Sur le papier, le 4-5-1 se présente comme une formation très défensive, avec un seul attaquant de pointe attendant que ses neuf partenaires cantonnés dans leur partie de terrain lui envoie des ballons de contre. Pourtant, il est tout à fait possible de tirer parti de ce système pour produire un football extrêmement vif et explosif, finalement très proche du 4-3-3 lorsque l'équipe est en possession du ballon.

Pour vous aider à y voir plus clair, les diagrammes suivants forment une sélection des systèmes de jeu que les experts de Piggyback ont jugé réellement efficaces et adaptés aux équipes les plus populaires. Cela ne veut pas dire que vous y trouverez la liste exhaustive de tous les schémas tactiques imaginables, mais simplement une description des formations de bases s'appliquant aux cas de figures les plus courants. En d'autres termes, il s'agit d'une analyse constituant un solide point de départ : rien de plus. A vous de vous approprier toutes ces informations et de vous en servir pour enrichir votre jeu.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
FORMATIONS
INSTRUCTIONS JOUEURS
INSTRUCTIONS ÉQUIPE
ATTRIBUTS & CONDITION

4-4-2 « A-1 »

Formation offensive et relativement sûre pour la plupart des équipes, avec de nombreuses possibilités de jeu latéral et un MDF qui assure une bonne couverture du jeu.

Forces : de nombreuses options offensives ; des facilités pour construire un jeu de passes productif ; un système globalement équilibré dans tous les secteurs.

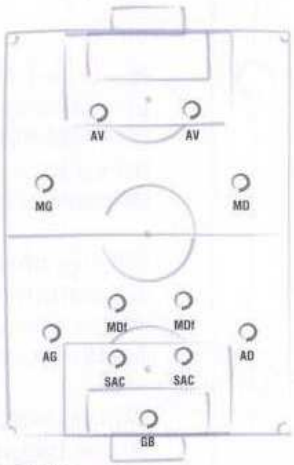
Faiblesses : les éventuelles montées de vos arrières latéraux vous rendent plus vulnérable aux attaques adverses menées sur les ailes ; difficulté pour construire des attaques si votre adversaire resserre le jeu en plaçant 5 joueurs en milieu de terrain.

4-4-2 « B-1 »

Cette variation plus défensive du 4-4-2 offre un bon compromis entre défense et attaque.

Forces : deux MDF assurent la couverture du jeu et glissent sur les côtés pour couvrir les offensives des arrières latéraux ; efficace pour neutraliser les MO et les SA de vos adversaires.

Faiblesses : l'absence de MC et/ou de MO vous pousse à jouer fréquemment sur les côtés, ce qui peut vous rendre plus prévisible ; envisagez de faire jouer un attaquant de pointe au poste de SA.



4-3-3 « B-1 »

Cette formation favorise un style de jeu direct et rapide basé sur la contre-attaque. Libre à vous d'opter pour l'utilisation de seconds attaquants à la place de vos ailiers.

Forces : les deux MDF assurent une bonne couverture du jeu ; vous pouvez conserver vos ailiers à la pointe de l'attaque (avec la stratégie manuelle Contre-attaque) afin de créer des espaces ; le MO offre un excellent soutien à l'attaquant de pointe.

Faiblesses : nécessite la présence d'un véritable chasseur de buts en position d'avant-centre ; les équipes adverses évoluant avec 5 joueurs en milieu de terrain peuvent priver vos ailiers de ballons, surtout si elles appliquent un marquage individuel strict.

4-5-1 « B-1 »

Utilisez ce 4-5-1 pour rester maître du milieu du terrain, en profitant du surnombre pour étouffer le jeu de passes adverse. Ce système vous satisfera si vous optez pour un jeu posé, basé sur des actions construites progressivement.

Forces : milieu de terrain très puissant, favorisant un jeu aéré ; quand les ML et le MO jouent haut, ils peuvent fournir des ballons à l'attaquant de pointe ; une formule très efficace si vous gardez l'avantage de la possession de balle.

Faiblesses : cette formation n'est pas portée sur la contre-attaque, les offensives s'avérant souvent longues à mettre en place ; un attaquant de pointe esseulé se doit d'être un buteur remarquable, à l'aise dans tous les secteurs du jeu offensif.

3-5-2 « B-1 »

Ce vieux classique de PES fonctionne à merveille avec des équipes dont les arrières latéraux ont une très bonne Condition physique.

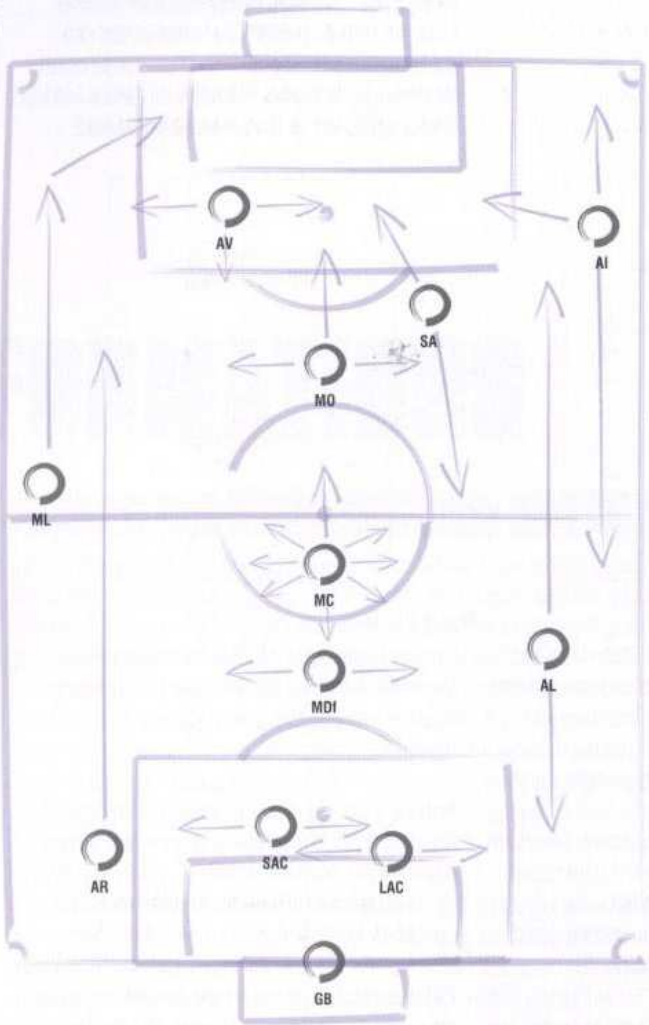
Forces : permet de verrouiller l'axe central, les deux MDF formant une charnière solide devant votre ligne de défense ; avec trois SAC, ce système peut s'avérer redoutable contre certaines formations.

Faiblesses : système fragile lors des attaques adverses sur les ailes ; si votre MO est trop esseulé ou marqué à la culotte, vos attaques risquent d'échouer ; les AL ont tendance à se fatiguer rapidement.

LES POSTES DES JOUEURS

Ne commettez pas l'erreur de croire que la définition des postes des joueurs – tels que SA (second attaquant) et MC (milieu central), par exemple – serve uniquement à classer les joueurs au sein de leur équipe : elle détermine entre autres le comportement exact adopté par un joueur dans l'application de tel ou tel schéma de jeu. Vous noterez ainsi une différence significative dans le positionnement d'un MDF et d'un MC, quelque proche que soit leur position respective sur l'écran Réglages de formation. Le schéma suivant vous décrit dans les grandes lignes la « mission » des joueurs assignés à chaque poste.

Présentation des postes

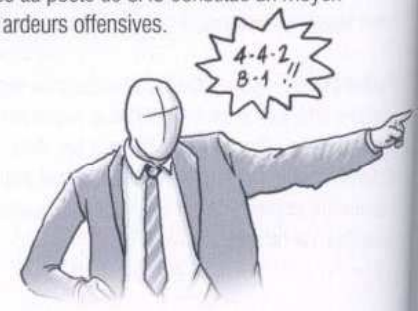


SAC – Les défenseurs centraux s'appliquent scrupuleusement à défendre leur but et quittent rarement leur poste sauf lorsqu'un choix tactique les y incite. Ils peuvent cependant évoluer sur les flancs de la défense afin de pallier l'absence des arrières latéraux.

LAC – Utiliser un libéro dans votre système défensif est réellement une question de choix personnel, mais c'est un poste qui est rarement utilisé par les joueurs de PES. Les libéros apparaissent souvent uniquement dans une ligne défensive à trois arrières centraux (généralement un 3-5-2) et se positionnent derrière leurs défenseurs pour combler les espaces lorsqu'ils deviennent le dernier rempart avant le but.

AR – Les arrières sont avant tout des joueurs défensifs, qui protègent les flancs de votre moitié de terrain. Cependant, ils multiplient fréquemment les percées afin de porter le ballon vers l'avant (surtout s'ils en reçoivent la consigne), participant ainsi à la construction des attaques, ce qui a pour inconvénient de vous rendre plus vulnérable aux contres adverses menés sur les ailes.

Naturellement, faire évoluer un joueur à un poste qui n'est pas le sien peut entraîner des erreurs de placement et une baisse sensible de ses capacités. Pour peu que vous n'optiez pas pour des reconversions absurdes (par exemple en assignant un grand attaquant au poste de stoppeur), ce procédé peut même donner des résultats satisfaisants : un milieu latéral s'adaptera ainsi sans problème au poste d'ailier. De la même manière, faire jouer des arrières au poste de SAC constitue un moyen appréciable de tempérer leurs ardeurs offensives.



AL – Les arrières latéraux sont généralement utilisés dans les défenses à trois et endossent la double responsabilité d'AR et de ML. Revers de la médaille, ils peuvent aisément se faire déborder dans leurs duels face aux arrières, milieux latéraux et/ou ailiers adverses, en tentant de participer successivement aux phases offensives et défensives.

MDf – Les milieux défensifs ont tendance à rester groupés devant leur défense et jouent généralement assez bas lorsqu'une équipe passe en phase offensive. Ils évoluent sur toute la largeur du terrain. L'utilisation d'un, voire de deux MDF est souvent un atout dans les parties multijoueurs de PES6.

MC – Les milieux centraux partagent leur temps entre l'attaque et la défense. Etant assez enclins à monter, ils se révèlent assez souvent dépassés face aux contres adverses les plus foudroyants.

MO – Les milieux offensifs sont avant tout des meneurs de jeu, véritables relais entre le milieu de terrain et l'attaque. Par conséquent, ils se doivent d'être doués techniquement. En général, ils ne se replient en défense que quand votre équipe subit un lourd pressing.

ML – Les milieux latéraux évoluent sur les ailes. Ils n'hésitent pas à se replier lorsque leur équipe est acculée sur son but (quoique pas toujours très rapidement) et se substituent fréquemment aux arrières qui multiplient les offensives. Quand ils évoluent en position plus avancée, ils pénètrent volontiers dans la surface de réparation adverse pour réceptionner des centres.

AI – Les ailiers ressemblent plus à des attaquants de pointe qu'à des milieux latéraux et se replient rarement en défense à moins d'y être expressément invités. Leur position avancée sur le terrain est très propice à de rapides contre-attaques. En outre, ils pénètrent régulièrement dans la surface de réparation adverse, à l'affût des passes de leurs coéquipiers.

SA – Le second attaquant recule souvent au milieu de terrain pour récupérer des ballons ou prêter main forte à ses milieux de terrain, tout en restant un joueur fondamentalement offensif. Ce double rôle – à la fois meneur de jeu et attaquant axial – permet aux joueurs les plus doués d'animer la quasi-totalité des phases offensives. Ceci dit, dans PES6, il est bon de posséder un buteur de qualité pour tirer le meilleur parti de ce système de poste polyvalent.

AV – Les avants-centres demeurent en position avancée et sont souvent marqués de très près par leurs adversaires directs. Il leur arrive de faire des écarts sur les flancs de l'attaque pour apporter du soutien aux milieux latéraux ou aux ailiers. Un joueur à ce poste gagne énormément à être à la fois grand et puissant.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
FORMATIONS
INSTRUCTIONS JOUEURS
INSTRUCTIONS ÉQUIPE
ATTRIBUTS & CONDITION

LES CHANGEMENTS DE STRATÉGIES

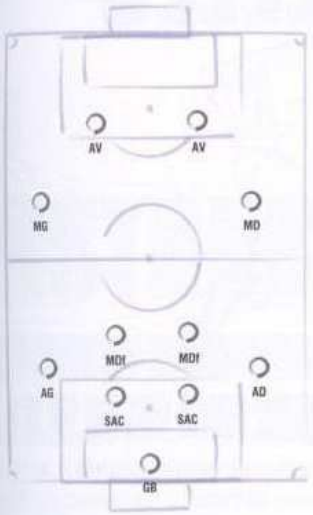
Les stratégies manuelles (voir page 76) vous offrent la possibilité de changer instantanément de formation en cours de match en fonction de la tournure des évènements. Préparer de telles formations alternatives prend un peu de temps, mais constitue un avantage considérable lors des matchs en ajoutant réactivité et polyvalence à l'équipe.

En assignant ainsi différents systèmes tactiques aux boutons de stratégies manuelles, vous gagnez la possibilité de modifier instantanément et en toute simplicité vos choix tactiques : cette fonctionnalité peut donc à la fois vous éviter de faire des allers-retours incessants dans le menu Réglages de formation, et vous aider à apporter une dose de flexibilité à votre équipe.

Pour configurer vos formations alternatives, utilisez les menus Plan stratégique A et Plan stratégique B (image 1).

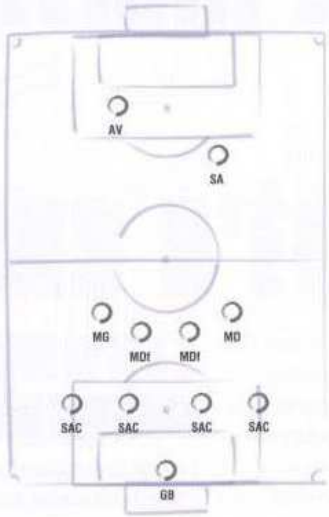
Il serait vain d'essayer d'étudier une par une les centaines de combinaisons possibles. Néanmoins, le chapitre « Equipes et joueurs » (voir pages 100-153) vous propose deux formations annexes pour les équipes les plus redoutables de PES6, ce dont vous pouvez évidemment vous inspirer. De manière générale, retenez qu'il est bon de compléter sa formation principale par deux variations (cf exemple ci-dessous), l'une plus offensive et l'autre plus défensive, afin d'être en mesure de parer à tous les cas de figure.

Formation type



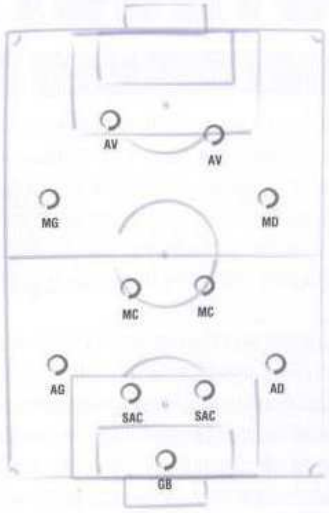
Cette formation classique en 4-4-2 « B-1 » propose un système de jeu équilibré qui met l'accent sur les offensives latérales, avec deux milieux récupérateurs postés devant la défense. Elle vous rend cependant plus vulnérable aux contres adverses par les ailes lorsque vos deux arrières montent.

Formation alternative A



Cette variation (assignée au Plan stratégique A) est plus défensive, les deux milieux latéraux jouant plus bas pour prêter main-forte aux arrières. Le milieu de terrain est très resserré. L'un des avants-centres change de poste et devient second attaquant, redescendant au milieu du terrain pour tenter de lancer des contre-attaques. Pour finir, les deux arrières endossent le rôle de stoppeur, ce qui a pour effet de les maintenir dans une position strictement défensive.

Formation alternative B



Ce type de formation (semblable à un 4-4-2 « C-3 » et assignée au Plan stratégique B) libère de l'espace au milieu du terrain et transforme les MDF en MC dans une configuration beaucoup plus offensive.

ASTUCES DE FORMATION

- Même si des joueurs assignés à un même poste se comportent globalement de façon similaire, la position exacte qu'ils occupent sur le diagramme de formation a une grande importance : plus ils se situent à proximité du but adverse et plus ils sont disposés à participer aux phases offensives ; inversement, plus ils sont proches de leur ligne de but et moins ils mettent de temps à se replier.
- Quand vous créez ou remaniez vos formations, pensez à bien exploiter la géométrie du terrain. Une formation aérée, occupant toute la largeur du terrain et raccourcissant les distances entre les lignes, aura plus de facilités pour construire ses attaques. Evitez cependant de laisser trop d'espaces entre vos défenseurs. Par ailleurs, retenez que plus votre équipe fait bloc et reste

soudée en balayant le terrain latéralement, plus vous aurez de chances d'empêcher vos adversaires de développer un bon jeu de passe dans l'axe central du terrain.

- Sur le papier, rien ne vous interdit de choisir trois formations totalement différentes pour constituer votre formation principale et vos deux systèmes de Stratégies manuelles. En pratique, ce n'est cependant pas une très bonne idée. Les joueurs se montrant moins efficaces lorsqu'ils n'occupent pas leur poste de prédilection, assurez-vous que chacun de vos schémas tactiques tienne compte des affinités de vos titulaires.

- Si vous craignez que la création de trois formations différentes pour chaque équipe vous prenne trop de temps, gardez à l'esprit qu'il n'est pas nécessaire de répéter l'opération à chaque nouvelle partie : une fois vos tactiques mises au point, vous pouvez les sauvegarder définitivement dans le menu de Gestion des données (image 2).

- Notez au passage que vous avez la possibilité d'utiliser une formation stockée (ou sauvegardée) même si vous changez d'équipe. Il vous suffit de repositionner les joueurs intelligemment et de corriger certains détails secondaires tels que le choix des tireurs de coups de pieds arrêtés pour disposer des formations « clés en main ».

INSTRUCTIONS INDIVIDUELLES

ATTITUDE OFFENSIVE

Bien que les joueurs adaptent leurs déplacements sur le terrain en fonction du poste que vous leur attribuez, vous éprouverez parfois le besoin d'ordonner à certains de s'orienter vers des secteurs spécifiques du terrain lors des phases offensives. Pour ce faire, vous pouvez spécifier jusqu'à deux directions dans lesquelles le joueur se déplacera plus volontiers (mais pas toujours).

Cette fonction sert notamment à inciter des ailiers à faire des appels en profondeur (image 1), mais elle offre beaucoup d'autres possibilités. Vous pouvez notamment inviter un milieu offensif de venir apporter son soutien sur les flancs (image 2), demander à vos attaquants de s'excentrer afin d'écarter le jeu et éventuellement d'embarquer un défenseur, ce qui libérera des espaces pour vos milieux de terrains (image 3), ou même donner comme consigne à un stoppeur de venir créer le surnombre dans l'axe central (image 4).

Ne vous laissez toutefois pas emporter lorsque vous donnez vos instructions de courses : trop de flèches dans une formation peuvent conduire à des résultats confus et inefficaces. A moins que vous ne connaissiez sur le bout des doigts le comportement de chacun de vos joueurs au sein d'une formation spécifique, usez plutôt de cette fonction avec parcimonie.

ATTITUDE DÉFENSIVE

Il existe trois réglages vous permettant d'ajuster individuellement l'attitude défensive de chacun des joueurs de l'équipe. Cependant, ces réglages indiquent uniquement une tendance générale dans des conditions de jeu normales. Plusieurs autres réglages (particulièrement la jauge du niveau offensif/défensif et certaines stratégies manuelles) peuvent influer sur le comportement global de l'équipe. Veillez bien à ce que vos différents ajustements tactiques ne soient pas contradictoires, sans quoi ils risqueraient d'annuler leurs effets respectifs.

Ce réglage incite les joueurs à se replier rapidement pour défendre dès que votre équipe n'est plus en possession du ballon. Il convient avant tout aux joueurs évoluant aux postes de SAC, AR, AL et MDF.

Un réglage équilibré : les joueurs se replacent rapidement pour défendre lorsque vous perdez le ballon, mais n'hésitent pas à monter lorsque vous attaquez. Parfait pour les MC et les ML, il peut également convenir aux MO, SA, AI et même aux AV évoluant au sein d'une formation ultra-défensive.

Ce réglage convient mieux aux individus que vous souhaitez exempter des tâches défensives, en priorité les joueurs occupant les postes MO, SA, AI et surtout AV. Ces joueurs se replacent lentement et rechignent à défendre, à moins que vous ne subissiez durablement un lourd pressing.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
FORMATIONS
INSTRUCTIONS JOUEURS
INSTRUCTIONS ÉQUIPE
ATTRIBUTS & CONDITION

LE MARQUAGE

05

Dans leur configuration de base, les équipes appliquent un système de marquage de zone. Cependant, par l'intermédiaire du menu Réglage marquage (image 5), vous pouvez demander à vos joueurs d'effectuer deux types de marquage individuel sur l'adversaire de votre choix : Normal ou Agressif. Avec le premier, votre joueur marque l'adversaire désigné uniquement quand votre équipe défend ; avec le second, il marque son adversaire à la culotte tout au long du match.

Gardez à l'esprit certains principes élémentaires de bon sens lorsque vous optez pour le marquage individuel. D'abord, veillez à ce que le marqueur évolue sur le terrain à proximité de l'adversaire concerné : inutile de demander à un attaquant de marquer un ailier, par exemple. Ensuite, pensez toujours à maintenir une bonne cohésion au sein de votre équipe : si votre stoppeur effectue un marquage serré sur un attaquant de pointe, vous risquez de laisser des béances dans votre défense.

Dans tous les cas, réfléchissez à deux fois avant d'opter pour un marquage Agressif. Car même si votre joueur effectue un marquage constant et efficace, privant de ballon un adversaire clé, il risque fort en contrepartie de s'épuiser aux quatre coins du terrain et de donner des espaces à l'équipe adverse. Dans le même ordre d'idée, si vous décidez de marquer les ailiers d'un 4-3-3, vous serez mis en difficulté pour peu que votre rival opte pour la Stratégie manuelle « Changer de côté ».

En conclusion, le marquage individuel constitue une option tactique très pratique, mais n'est en aucun cas un remède miracle pour parer à toutes les situations. Utilisez-le de préférence uniquement pour museler les éléments les plus dangereux de vos adversaires humains. N'en abusez pas, cependant : c'est l'effet de surprise et l'imprévisibilité qui confère à cette option toute son efficacité.

INSTRUCTIONS D'ÉQUIPE

LE NIVEAU OFFENSIF/DÉFENSIF

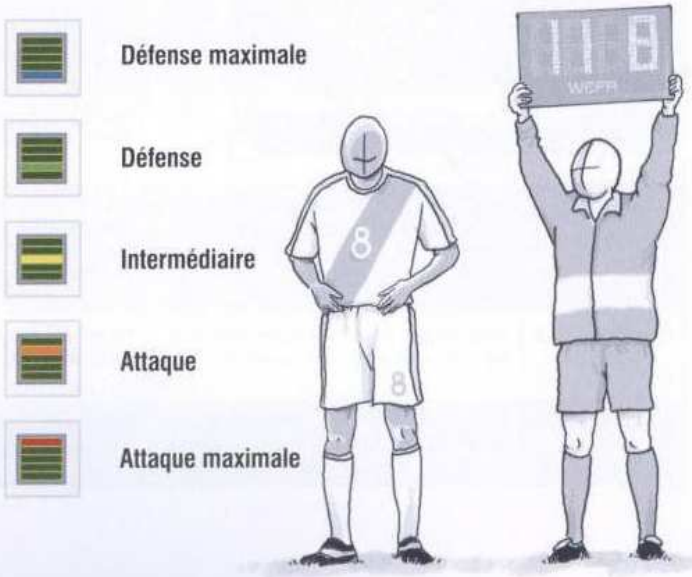
Les jauges de niveau offensif/défensif sont affichées au bas de l'écran pendant tout le match et reflètent l'état d'esprit des deux équipes (image 1). Avec le réglage Semi-Auto d'origine, c'est l'ordinateur qui gère ces paramètres. Tâchez de passer en mode Manuel dès que vous jugerez le moment opportun. Vous tirerez rapidement profit de cette prise de contrôle totale. Qui plus est, avec un peu de pratique, vous réglerez la jauge de niveau offensif/défensif pendant les matchs sans même vous en rendre compte.

Laissez à l'ordinateur un contrôle ne serait-ce que partiel, et il arrivera que ses initiatives contrecarrent vos plans. Si par exemple vous tentez de relancer le jeu rapidement de votre camp, un réglage « défensif » vert incitera vos joueurs à remonter mollement, au risque que votre attaque échoue simplement par manque de soutien.

Dans l'absolu, ne recourez aux niveaux « Défense maximale » et « Attaque maximale » que dans des situations désespérées. En effet, l'utilisation de ces deux réglages pousse certains joueurs à quitter leur poste, et limite considérablement vos options, ce qui peut s'avérer contre-productif.

01

Retenez en outre que les modifications du niveau offensif/défensif effectuées pendant le cours du jeu priment souvent sur les instructions assignées individuellement à vos joueurs sur l'écran Réglages de formation. Activez le niveau « offensif » et toute votre équipe montera, même si vos défenseurs ont reçu la consigne inverse ; de la même façon, le niveau « défensif » refreine les instincts offensifs d'une équipe qui produit habituellement du jeu et la pousse à reculer.



LES STRATÉGIES MANUELLES

Les stratégies manuelles vous permettent de procéder instantanément à des changements tactiques préprogrammés pendant les matchs. Contrairement aux idées reçues, l'emploi de ces stratégies n'a rien de sorcier : il est très simple d'en attribuer jusqu'à quatre aux boutons de votre manette et de les mettre à exécution. La véritable difficulté est de savoir quand les utiliser – pas comment.

Vous pouvez attribuer une stratégie manuelle aux ***touche Passe***, ***touche Passe longue***, ***touche Tir*** et ***touche Passe en profondeur*** dans le menu Modifier le plan du jeu (image 2). Pendant un match, les stratégies manuelles activées apparaissent en bas à gauche (image 3) ou en bas à droite de l'écran, selon que votre équipe joue à domicile ou à l'extérieur. Consultez la page 56 du chapitre Entraînement si vous voulez en savoir plus sur l'activation des stratégies manuelles.

02

03

STRATÉGIE	DESCRIPTION	AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Pas de stratégie	Cette stratégie n'affecte pas les performances de votre équipe ; attribuez-la aux emplacements que vous souhaitez laisser « vides ».	-	-
Attaque centre	Tous les joueurs offensifs (milieux et attaquants) adoptent une position plus axiale, évoluant en formation resserrée.	Très utile si vous souhaitez créer le surnombre dans l'axe central.	Vous rend plus vulnérable aux attaques latérales.
Attaque droite	Les joueurs évoluant dans le couloir droit multiplient les offensives – par exemple, un arrière monte régulièrement pour apporter son soutien à un milieu latéral ou un ailier. L'ensemble de l'équipe décale le jeu vers la droite.	Très efficace pour mener des offensives sur les ailes.	Potentiellement épuisant pour les arrières et arrières latéraux, qui peuvent en outre laisser des espaces dans votre ligne de défense.
Attaque gauche	Fonctionne exactement comme la stratégie Attaque droite, mais sur la gauche. Activez les deux stratégies si vous souhaitez voir votre équipe mener des offensives dans les couloirs.	Très efficace pour mener des offensives sur les ailes.	Potentiellement épuisant pour les arrières et arrières latéraux, qui peuvent en outre laisser des espaces dans votre ligne de défense.
Attaque opposée	En activant cette stratégie (disponible uniquement lorsque votre équipe est en possession du ballon), vos milieux latéraux, ailiers, arrières et arrières latéraux conservent une position excentrée même lorsque le jeu se situe sur le flanc opposé.	Permet à votre équipe d'écarter constamment le jeu, favorisant ainsi les opportunités offensives et les longues transversales susceptibles de désorienter l'adversaire.	Peut affaiblir votre milieu de terrain et créer des espaces pour les contres adverses. Rend les ailiers et les milieux latéraux moins enclins à pénétrer dans la surface de réparation.
Changer de côté	Avec cette stratégie, vos milieux latéraux, ailiers et attaquants (en fonction de la formation utilisée) effectuent régulièrement des changements de postes, passant de gauche à droite (et vice versa).	Utile pour libérer un ailier ou un attaquant d'un marquage individuel et générer un effet de surprise.	Le temps nécessaire aux échanges de postes (particulièrement pour les ML et les AI) amène vos joueurs à passer du temps en position axiale, vous privant ainsi de solutions sur les côtés.
Déborder AC	Cette stratégie implique de sélectionner un défenseur central. En activant cette option pendant un match, vous incitez le défenseur en question à monter et à apporter son soutien aux milieux de terrain, ou même aux attaquants lorsque votre équipe possède le ballon. Il regagne rapidement son poste dès que vous le perdez.	Si vous manquez de solutions et avez désespérément besoin d'un but, l'apport d'un soutien supplémentaire venu de la défense donnera un nouveau souffle à vos attaques.	Rend très vulnérable aux contres. Une utilisation abusive de cette stratégie peut lessiver un arrière central en peu de temps et fatiguer les autres défenseurs amenés à boucher les trous.
Coller l'adversaire	Cette stratégie s'applique uniquement lorsque votre équipe n'a pas le ballon. Elle amène vos joueurs à presser plus ardemment le porteur du ballon.	Associée à la fonction de pressing double (***touche Tir***), cette stratégie permet de verrouiller le jeu.	Pousse vos joueurs (les attaquants en particulier) à jouer beaucoup plus bas, vous rendant moins efficace offensivement lorsque vous récupérez le ballon.
Contre attaque	Les joueurs offensifs (attaquants, seconds attaquants, ailiers) restent à la pointe de l'attaque.	Favorise les contre-attaques.	Prive votre équipe du soutien défensif des attaquants.
Hors-jeu	Cette stratégie requiert une certaine pratique. Quand vous l'activez, votre défense monte subitement d'un cran afin de mettre les attaquants adverses en position de hors-jeu. La stratégie est alors automatiquement désactivée.	Avec suffisamment de maîtrise et une ligne défensive solide, cette technique peut neutraliser toutes les tentatives adverses de passe en profondeur.	Si vous la déclenchez au mauvais moment, vous laisserez votre adversaire partir seul au but.
Plan stratégique A	Cette stratégie active la formation alternative A à la place de la formation standard.	Permet de changer de formation en cours de match.	Si vous sélectionnez une formation radicalement différente, faites-le lors d'une interruption de jeu afin que vos joueurs se replacent sans se mettre à découvert.
Plan stratégique B	Cette stratégie active la formation alternative B. En cas d'activation simultanée des deux plans stratégiques, la version A prime sur la version B.	Voir Plan stratégique A	Voir Plan stratégique A

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
FORMATIONS
INSTRUCTIONS JOUEURS
INSTRUCTIONS ÉQUIPE
ATTRIBUTS & CONDITION

LA STRATÉGIE DE L'ÉQUIPE

Il existe deux réglages spécifiques aux équipes que vous pouvez configurer dans le menu Stratégie équipe (image 4). Le système Ligne arrière en particulier a une grande influence sur l'attitude de vos défenseurs (et par conséquent celle de toute votre équipe).

04

Ligne arrière

Vous pouvez demander à vos défenseurs de se positionner plus ou moins haut sur le terrain.

Si votre ligne défensive joue très bas (C), vous êtes moins exposé aux offensives de vos adversaires, qu'ils cherchent à transpercer votre défense balle au pied ou avec des passes longues ou en profondeur. En contrepartie, cette stratégie libère des espaces entre votre milieu de terrain et votre défense, où peuvent s'engouffrer les milieux offensifs et les seconds attaquants adverses. Elle peut aussi amener votre équipe à se faire acculer dans sa moitié de terrain.

Si votre équipe joue beaucoup plus haut (A), vous réduisez les espaces entre votre milieu de terrain et votre ligne de défense et privez ainsi les meneurs de jeu adverses (milieux offensifs, attaquants, seconds attaquants) d'espaces suffisants pour produire du jeu. Tous les membres de votre équipe jouent plus haut, ce qui favorise un style plus offensif. Cependant, vous courez alors le risque que des adversaires vifs et rapides (particulièrement les ailiers et les attaquants) transpercent votre défense et filent droit au but (image ci-contre).

Le réglage B est un compromis sûr, valable pour de nombreuses situations.

Aucune de ces trois options n'est à proprement parler meilleure que les autres : chacune présente des avantages et des inconvénients. Choisissez-en une avant tout dans la logique globale de votre formation, en tenant compte de vos autres réglages stratégiques. Ainsi, l'option « C » n'est pas nécessairement synonyme de jeu purement défensif : il est par exemple possible de l'utiliser conjointement avec la stratégie manuelle Contre attaque pour attirer l'équipe adverse dans votre moitié de terrain et tenter de la surprendre en contre.

Hors-jeu

Jouer le hors-jeu à PES6 n'est pas sans risque. Certes, en cas de réussite, vous récupérez le ballon à moindres frais, mais pour peu qu'un attaquant adverse suffisamment rapide déjoue votre tactique, il aura une chance de se présenter seul face à votre gardien. C'est donc une arme à double tranchant.

05

Comme pour le réglage de Ligne arrière, vous avez accès à trois niveaux : « A », « B » et « C ». Avec le niveau « A », votre défense monte constamment, le hors-jeu constituant le noyau dur de sa stratégie défensive. Au niveau « B », les défenseurs n'appliquent cette stratégie que lorsqu'ils le jugent nécessaire. Le niveau « C » incite vos défenseurs à ne jamais chercher délibérément le hors-jeu, ce qui n'empêchera pas pour autant vos adversaires de se mettre en position de hors-jeu d'eux-mêmes.

Avant de chercher à jouer le hors-jeu, assurez-vous que vous possédez au moins un défenseur central doté de la capacité spéciale Défense en ligne (image 5 – pour plus de détails, voir la section « Capacités spéciales », page 80). Si vous n'avez aucun joueur de ce type dans votre défense, oubliez cette stratégie et tenez-vous-en au niveau « C ».

Avec une charnière centrale solide, une bonne utilisation tactique du hors-jeu et une ligne de défense positionnée assez haut (réglage « A » ou « B »), il est possible de tuer dans l'œuf la plupart des actions adverses. N'oubliez pas cependant qu'à la moindre erreur de votre part, vous offrirez à vos adversaires une occasion en or de marquer. Dans le doute, contentez-vous du réglage « B » pour éviter les mauvaises surprises.

ATTRIBUTS ET CONDITION

LES CAPACITÉS DES JOUEURS

Pour tirer le meilleur de votre effectif, il est indispensable que vous appreniez à tenir compte des forces et des faiblesses de chaque joueur. Connaître les particularités de chaque membre de votre équipe (quel joueur est rapide, quel autre excelle dans le jeu aérien...) constitue en effet un énorme avantage. Le tableau suivant montre en quoi les attributs et les capacités spéciales des joueurs influencent leurs aptitudes sur le terrain.

ATTRIBUT	ESSENTIEL POUR...	UTILE POUR...	DESCRIPTION
Attaque	AV, SA	AI, MO, MC, ML	Avec l'introduction de nouveaux attributs dans la série PES, la compétence Attaque ne revêt plus la même importance qu'auparavant. Dans PES6, elle indique principalement la capacité d'un attaquant à se débarrasser du marquage.
Défense	SAC	MDF, AR	Plus cette statistique augmente, plus le joueur est efficace dans ses défis physiques et dans ses tacles glissés, tacles dont il se relève aussi d'autant plus rapidement.
Equilibre	SAC, AV	Tous les joueurs	Cet attribut utile pour tous les joueurs et primordial chez les défenseurs détermine leur capacité à supporter et à imposer une pression physique. En clair, un joueur doté d'un bon Equilibre tient solidement sur ses jambes.
Physique	Tous les joueurs	-	Indique la capacité du joueur à résister à la fatigue : avec une valeur élevée, un joueur se fatigue moins rapidement.
Vitesse maximum	Tous les joueurs	-	Détermine la vitesse de course des joueurs sans le ballon.
Accélération	Tous les joueurs	-	Evalue le temps que met un joueur pour atteindre sa vitesse maximale.
Réaction	GB, SAC, AV	Tous les joueurs	Cet attribut fondamental mesure avant tout la vitesse de réaction du joueur à vos commandes. Chez les joueurs contrôlés par l'ordinateur (dont le gardien), il détermine la qualité des réflexes. Enfin, la Réaction gouverne la spontanéité du joueur, sa façon d'appréhender le jeu : un joueur réactif sera plus prompt à récupérer les ballons perdus, intercepter les passes et réceptionner les têtes.
Agilité	-	Meneurs de jeu	L'Agilité évalue la rapidité d'exécution des tirs, feintes et mouvements du joueur. Plus cet indice est élevé, plus le joueur est vif, ce qui se montre tout particulièrement sur les actions effectuées sans contrôle telles que les reprises de volée.
Précision dribble	ML, MO, AI	Tous les joueurs	Un joueur disposant d'un bon niveau de Précision dribble garde un meilleur contrôle lors de ses déplacements balle au pied. Il touche le ballon plus fréquemment durant sa course, le conserve dans les pieds pour plus de vitesse et de précision, ce qui permet d'éviter plus facilement les tacles adverses.
Vitesse dribble	Tous les joueurs offensifs	Tous les joueurs	Détermine la vitesse de course d'un joueur balle au pied.
Précision passe courte	Milieux de terrain	Tous les joueurs	Evalue la précision des passes à ras de terre.
Vitesse passe courte	Milieux de terrain	Tous les joueurs	Détermine la vitesse des passes à ras de terre.
Précision passe longue	ML, AI	Tous les joueurs	Evalue la précision des passes aériennes. Naturellement, cette capacité s'avère cruciale chez les joueurs amenés à réaliser régulièrement des centres ou des transversales.
Vitesse passe longue	ML, AI	Tous les joueurs	Plus cet indice est élevé, plus les passes transversales et aériennes sont rapides.
Précision	AV, SA	AI, tous les milieux de terrain	Cet indice évalue la précision de tir du joueur lorsqu'il frappe au but.
Puissance	AV, SA	SAC, tous les milieux de terrain	La force de frappe du joueur est proportionnelle à sa Puissance. Chez les défenseurs et les gardiens de but, cet attribue influe sur la puissance des dégagements.
Technique de tir	AV, SA	Tous les milieux de terrain	Ce paramètre détermine la qualité de frappe du joueur et sa capacité à effectuer des frappes saines lorsqu'il subit un pressing adverse.
Précision coup franc	-	Joueurs offensifs	Cette valeur conditionne la précision des coups francs, conjointement avec d'autres attributs comme la Courbe. Pour plus d'informations, consultez le chapitre Entraînement à la page 45.
Courbe	Tireurs de coup de pieds arrêtés	-	Détermine la courbe qu'un joueur peut imprimer à la trajectoire du ballon sur les coups francs et corners, à la fois horizontalement et verticalement. Autrement dit, plus un joueur a de Courbe, plus il peut donner d'effet latéral à ses tirs et les faire plonger, ce qui s'avère essentiel sur coup franc, pour cadrer les ballons devant passer au-dessus du mur.
Tête	SAC, AV	Tous les joueurs	Evalue la précision des têtes, qu'il s'agisse de passes (***touche Passe courte***) ou de frappes (***touche Tir***).
Détente	SAC, AV	Tous les joueurs	Mesure la détente du joueur pour disputer des ballons aériens. Bien qu'importante, cette capacité l'est moins pour les joueurs de grande taille.
Technique	MO, AI	SA, AV, AR, tous les milieux de terrain	La Technique détermine avant tout la capacité du joueur à contrôler le ballon. Elle influe également sur la qualité de ses feintes, passes en première intention, et ballons piqués ou lobés.
Agressivité	-	Tous les joueurs offensifs	Conditionne chez le joueur la volonté à participer aux attaques. Cette capacité concerne donc uniquement les joueurs que vous ne contrôlez pas vous-même et s'applique de la même façon à votre équipe et à celle de l'ordinateur. Un joueur doté d'une Agressivité réduite quitte rarement son poste.
Mental	Tous les joueurs	-	Le Mental mesure le degré d'engagement du joueur et sa conduite sur le terrain. Quand sa Condition physique est basse, un bon Mental lui permet de maintenir le niveau général de ses performances : autrement dit, il minimise cette baisse de régime.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
FORMATIONS
INSTRUCTIONS JOUEURS
INSTRUCTIONS ÉQUIPE
ATTRIBUTS & CONDITION

ATTRIBUT	ESSENTIEL POUR...	UTILE POUR...	DESCRIPTION
Technique gardien	GB	-	Cet indice concerne uniquement les gardiens (tous les joueurs de champ ont 50 dans cette statistique) et évalue leur capacité à protéger leur but des frappes adverses.
Jeu d'équipe	Tous les joueurs	-	Cet attribut complexe jauge la faculté d'interaction du joueur avec ses coéquipiers. Lisez la section « Jeu d'équipe » ci-après pour plus de détails.
Endurance (1 à 8)	Tous les joueurs	-	Indique la capacité du joueur à gérer l'accumulation de la fatigue après les matchs, un facteur capital en Ligue des Masters à prendre en compte lors des phases de recrutement.
Précision pied faible (1 à 8)	-	ML, AI, tous les joueurs	Evalue la qualité du joueur dans l'utilisation de son pied le plus faible. Un niveau de 8 signifie que le joueur sait se servir parfaitement de ses deux pieds. Cet attribut importe entre autres pour les joueurs amenés à centrer souvent.
Fréquence pied faible (1 à 8)	-	ML, AI, tous les joueurs	Détermine à quelle fréquence le joueur use de son pied le plus faible.
Fréquence blessure	Tous les joueurs	-	Il existe trois niveaux de fréquence de blessure : A, B et C. Un joueur affublé d'un A est moins sujet aux blessures qu'un joueur doté d'un B, qui l'est lui-même moins qu'un joueur de niveau C.

A partir du seuil de 95, les capacités sont signalées en rouge dans les menus de PES6 et évoluent de manière exponentielle, comme le reflète ce diagramme. Autrement dit, pour chaque unité supplémentaire (96, 97...), le joueur concerné bénéficie d'une augmentation considérable de ses performances.

Le Jeu d'équipe

Cet attribut a un impact déterminant sur la coordination du jeu de votre équipe toute entière. Pour connaître le niveau d'entente entre vos joueurs, consultez le diagramme Jeu d'équipe disponible sur l'écran Réglages de formation. Sélectionnez Changement de joueur, puis appuyez sur la ***touche Passe longue*** pour alterner entre les trois types de schémas (image 1). Vous apercevrez alors une série de nombres indiquant le degré d'adéquation entre chaque individu et ses partenaires. Retenez que ces valeurs traduisent assez fidèlement le degré de cohésion de votre effectif.

Pendant le match, le Jeu d'équipe a un impact évident sur la qualité des passes et le positionnement des joueurs. Des valeurs élevées favorisent les appels de balle opportuns, la précision des contrôles, des passes et, de manière générale, permet aux joueurs de mieux se placer sur le terrain en fonction des circonstances. A l'inverse, les joueurs disposant d'un faible indice multiplient les erreurs qui conduisent à des pertes de balle et manquent singulièrement d'intuition vis-à-vis des actions de leurs partenaires, en particulier lors des phases offensives.

Concrètement, compter dans son équipe un ou deux joueurs possédant un Jeu d'équipe médiocre ne constitue pas un obstacle infranchissable : de nombreux ailiers et milieux offensifs très talentueux tombent dans cette catégorie, ce qui ne les empêche pas d'avoir un rôle majeur dans l'équipe. En revanche, si la plupart de vos joueurs ne possèdent pas cet « esprit d'équipe », vous aurez beaucoup de mal à conserver la possession du ballon et à développer un jeu de passes efficace. Comme dans la réalité, il est souvent sage d'aligner un onze de départ basé sur le collectif, quitte à laisser sur le banc des joueurs aux statistiques spectaculaires mais s'entendant mal avec leurs pairs. Même si votre équipe possède dans ses rangs plusieurs prodiges, cela ne veut pas dire que vous devez tous les aligner en même temps...

LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Les joueurs pourvus d'une étoile de Capacité spéciale possèdent une aptitude particulière (et la plupart du temps très utile) dans un secteur précis du jeu.

DRIBBLE	Cette capacité ne vaut que pour les individus contrôlés par l'ordinateur. Un joueur doté de l'étoile Dribble tente plus volontiers d'effacer ses adversaires directs par des dribbles ou des feintes.
GARDER LE BALLON EN DRIBBLE	Cette capacité ne s'applique également qu'aux individus contrôlés par l'ordinateur. Un joueur qui la possède aime dribbler ses adversaires avant de frapper au but.
PLACEMENT	Un joueur doté de l'étoile Placement sait se placer idéalement dans la surface de réparation adverse. Il est également plus doué pour se libérer d'un solide marquage individuel.
RÉFLEXE	Un joueur affublé de l'étoile Réflexe effectue de meilleurs appels de balle que les autres. Si vous contrôlez un individu doté de l'étoile Leader ou Passeur, il constituera alors un partenaire de rêve.
LEADER	Un joueur disposant de l'étoile Leader est une perle rare : lorsqu'il récupère le ballon, ses coéquipiers du milieu de terrain et de l'attaque proposent plus volontiers des solutions et effectuent de bons appels. Il s'avère également très doué pour effectuer des passes en profondeur.
PASSEUR	Un individu disposant de l'étoile Passeur réalise plus fréquemment des passes décisives et autres centres millimétrés, servant ses coéquipiers sur un plateau.
BUTEUR	L'étoile Buteur permet à un joueur de cadrer plus aisément ses frappes, même quand il est mal placé ou dos au but, et plus généralement de tirer avec précision.
BUTEUR EN 1 CONTRE 1	Les attaquants ainsi que les rares ailiers ou milieux de terrain dotés de cette étoile ont plus de chances de gagner leurs duels face au gardien adverse. Ils se révèlent en outre plus efficaces dans leurs tirs lobés.
POINTE	Privilège des attaquants de grand gabarit, cette aptitude conduit son détenteur à redescendre pour récupérer le ballon au milieu du terrain, et à mieux conserver la balle afin de laisser le temps à ses coéquipiers de monter en vue d'une offensive.
LIGNES	Les attaquants dotés de l'étoile Lignes gèrent intelligemment leurs courses vers l'avant. Ils savent partir au bon moment pour échapper au hors-jeu.
TIR AU CENTRE	Cette étoile améliore la qualité des frappes lointaines.
CÔTÉ	Cette capacité rend les joueurs plus enclins à se déporter d'eux-mêmes sur les lignes de touche, à l'instar de Thierry Henry et de son formidable travail sur le flanc gauche à Arsenal.
CENTRE	Les joueurs dotés de cette étoile préfèrent évoluer dans l'axe central du terrain. Il s'y postent fréquemment et se replacent d'eux-mêmes rapidement quand ils se retrouvent excentrés.
TIR PÉNALTIES	Permet au joueur qui tire un penalty de mieux cadrer sa frappe, notamment lorsqu'il vise le haut des filets. Pour plus d'informations sur ce sujet, consultez le chapitre Entraînement à la page 48.
PASSE SANS CONTRÔLE	Ce nom trompeur traduit en réalité la capacité du joueur à cadrer ses reprises de volée et frappes en première intention.
EXTÉRIEUR	Les joueurs forts de cette étoile ont une plus grande capacité à frapper de l'extérieur du pied, ce qui s'avère extrêmement utile pour peu qu'ils possèdent un indice très bas de Précision pied faible.
MARQUAGE	Un joueur muni de cette étoile est maître dans l'art du marquage. Cette capacité ne s'applique que quand vous ne contrôlez pas son détenteur.
TACLE GLISSÉ	Avec l'étoile Tacle glissé, un joueur exécute ses tacles avec une précision quasi-chirurgicale, même s'il charge par derrière. Sa technique supérieure le rend en outre moins à même de commettre des tacles irréguliers sanctionnés par l'arbitre.
COUVERTURE	Plus commune chez les arrières et les milieux défensifs, cette capacité confère aux joueurs une meilleure lecture du jeu de leur équipe, ce qui leur permet de combler d'eux-mêmes les espaces laissés libre au sein de leur défense.
DÉFENSE EN LIGNE	Propre aux défenseurs (souvent centraux), cette capacité revêt une importance capitale. Son détenteur dirige sa défense d'une main de maître en améliorant la bonne tenue de sa ligne, et donc ses chances de piéger l'adversaire en jouant le hors-jeu.
GARDIEN SUR PENALTY	Cette étoile propre aux gardiens de but augmente leurs chances de repousser les tirs au but.
GARDIEN EN 1 CONTRE 1	Un gardien bénéficiant de cette étoile a plus de chances de repousser les tirs décochés à bout portant.
TOUCHE LONGUE	Grâce à cette aptitude, un joueur effectue des touches plus longues et plus rapides. Une telle touche effectuée loin dans le camp adverse équivaut presque à un centre.

INFLUENCE DE LA CONDITION PHYSIQUE SUR LES CAPACITÉS

Les attributs des joueurs (visibles sur l'écran Réglages de formation) ne sont pas immuables : ils varient sensiblement en fonction de leur forme physique (image 2). Comme vous le montre le tableau de « Variations des capacités », chaque flèche de condition (à l'exception de la verte qui représente une condition normale) se traduit par une série de bonus ou de malus invisibles appliqués aux attributs. Il est donc essentiel que vous teniez compte de ces flèches lorsque vous sélectionnez vos onze titulaires.

Dans l'absolu, évitez si possible d'aligner un joueur – quel que soit son niveau – doté d'une flèche grise, car ses capacités sont alors

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

sévèrement entamées. En revanche, s'il possède une flèche orange ou rouge, il se montrera plus vaillant que jamais : un bon remplaçant dans une telle forme peut se montrer plus efficace qu'un titulaire qui lui est, sur le papier, supérieur.

Quoi qu'il arrive, n'alignez sur le terrain en aucun cas un joueur blessé (doté d'une croix jaune) : non seulement il verrait ses caractéristiques sérieusement amputées, mais il risquerait de surcroît d'aggraver sa blessure.

02

Variations des capacités

CAPACITÉ						
Attaque	+12%	+6,4%	-8%	-16%	-16%	-6,4%
Défense	+12%	+6,4%	-8%	-16%	-16%	-6,4%
Equilibre	+6%	+3%	-6%	-12%	-9%	-6%
Condition Physique	+12%	+6%	-6%	-12%	-12%	-6%
Vitesse maximum	+9%	+4,8%	-6%	-12%	-12%	-4,8%
Accélération	+12%	+6%	-9%	-18%	-12%	-6%
Réaction	+12%	+6%	-9%	-18%	-12%	-6%
Agilité	+12%	+6%	-9%	-18%	-12%	-6%
Précision dribble	+9%	+4,8%	-4,8%	-9%	-12%	-4,8%
Vitesse dribble	+9%	+4 8%	-6%	-12%	-12%	-4,8%
Précision passe courte	+9%	+4,8%	-4,8%	-9%	-9%	-4,8%
Vitesse passe courte	+6%	+3%	-3%	-6%	-9%	-3%
Précision passe longue	+9%	+4,8%	-4,8%	-9%	-9%	-4,8%
Vitesse passe longue	+6%	+3%	-3%	-6%	-9%	-3%
Précision	+9%	+4,8%	-4,8%	-9%	-9%	-4,8%
Puissance	+12%	+6%	-6%	-12%	-9%	-6%
Technique de tir	+9%	+4,8%	-4,8%	-9%	-9%	-4,8%
Précision coup franc	+9%	+4,8%	-6%	-12%	-9%	-4,8%
Courbe	+9%	+4,8%	-6%	-12%	-9%	-4,8%
Tête	+9%	+4,8%	-4,8%	-9%	-9%	-4,8%
Détente	+12%	+6%	-6%	-12%	-12%	-6%
Technique	+9%	+4,8%	-6%	-12%	-9%	-4,8%
Agressivité	+9%	+4,8%	-6%	-12%	-15%	-4,8%
Mental	+12%	+6%	-9%	-18%	-15%	-6%

LES CAUSES D'INDISPONIBILITÉ

Un joueur est parfois temporairement indisponible pour l'une des quatre raisons suivantes.

Le joueur, sérieusement blessé, doit rester sur la touche pendant un nombre défini de semaines.

Le joueur purge un match de suspension.

Le joueur est appelé en sélection en équipe nationale (seulement en mode Ligue des Masters)

Le joueur a été prêté à une autre équipe (seulement en mode Ligue des Masters)

INTRODUCTION
FORMATIONS
INSTRUCTIONS JOUEURS
INSTRUCTIONS ÉQUIPE
ATTRIBUTS & CONDITION

LA GESTION DE LA FATIGUE

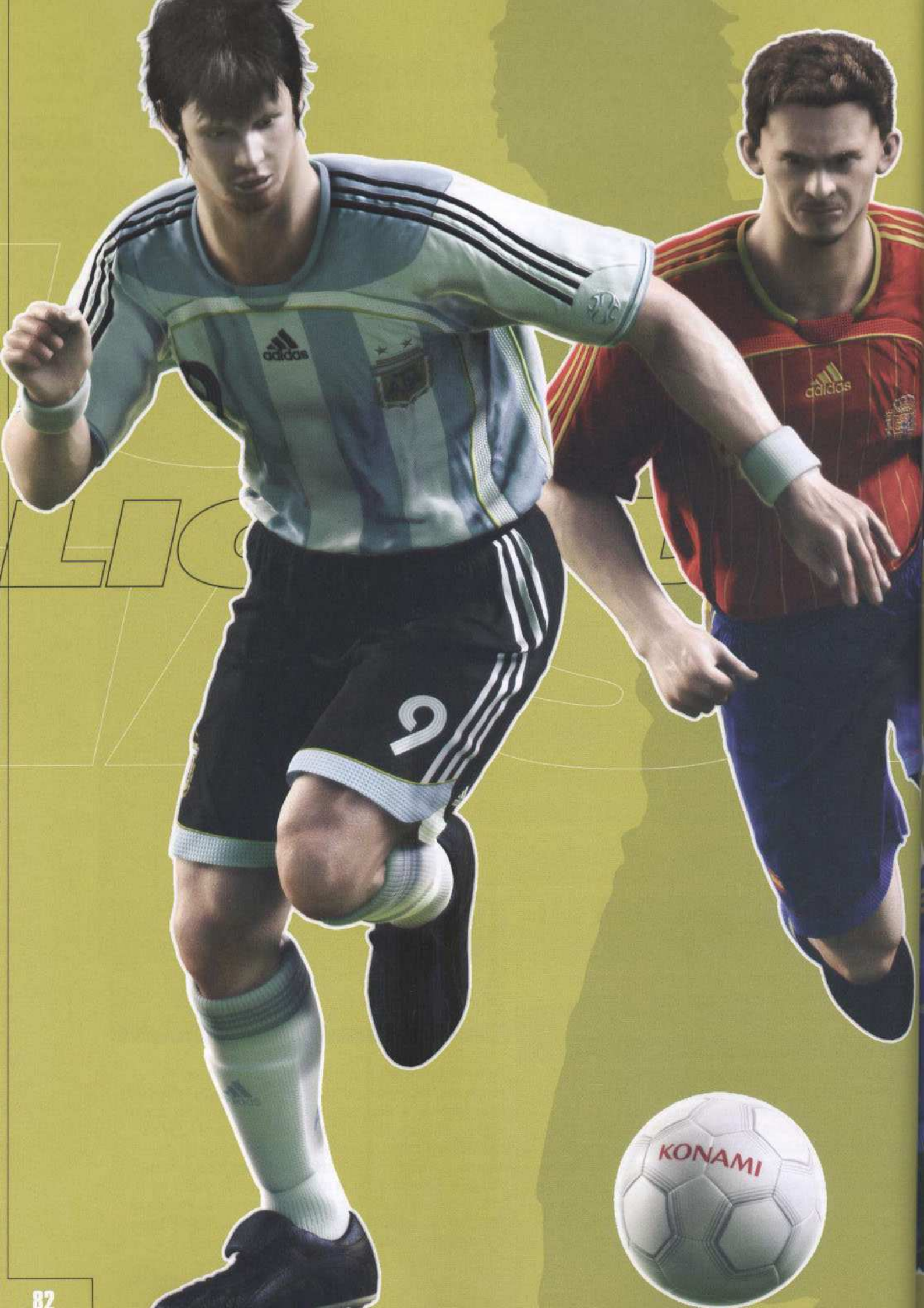
Comme dans la réalité, les joueurs se fatiguent pendant les matchs, en fonction à la fois de leur activité sur le terrain et de leur niveau de condition physique (image 3). Certains joueurs peuvent disputer l'intégralité d'une rencontre et en avoir encore sous la semelle, là où d'autres accusent le coup en deuxième mi-temps, avec les conséquences que cela peut avoir sur leur vitesse et leur rendement général. Les joueurs récupèrent pendant les pauses – de façon significative à la mi-temps et, dans une moindre mesure, à la fin du match en cas de prolongation – ainsi qu'au coup de sifflet final.

Lorsque la barre de condition physique d'un joueur passe sous les 50%, ses attributs physiques tels que Vitesse maximum, Accélération, Réaction, Vitesse dribble et Détente se mettent à décliner. Ces effets sont invisibles sur l'écran Réglages de formation, mais ont un impact évident sur son comportement général (quoique un indice élevé de Mental minimise ces désagréments). Par conséquent, il est généralement bon de remplacer un joueur avant que sa barre de condition physique ne passe dans le rouge.

03

04

L'accumulation de fatigue au fil des matchs n'entre en ligne de compte que lorsque vous participez à une Ligue des Masters ou à des compétitions dans lesquelles l'option Fatigue accumulée est activée. Sur l'écran Réglages de formation, la barre verte située à côté du nom du joueur indique sa condition physique. La barre de fatigue accumulée (à condition qu'elle soit activée !) apparaît juste dessous (image 4). A mesure qu'elle se remplit, le joueur commence les matchs avec une condition physique initiale plus basse. Pour réparer ses forces, une seule solution : le mettre au repos complet le temps d'un match (voire deux s'il est épuisé).


adidas
adidas
9
KONAMI

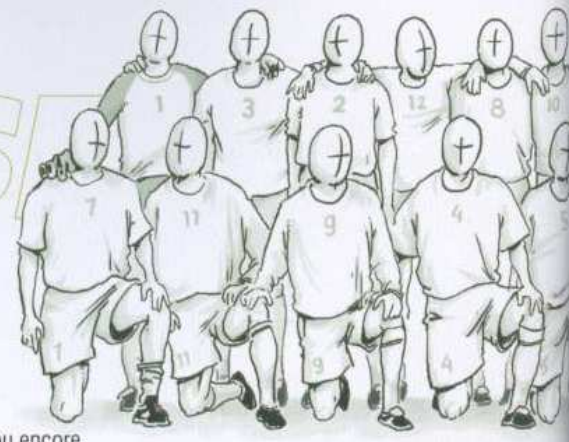
INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES BASES
CRÉATION D'UNE LM
DÉROULEMENT DE LA LM
GESTION DE L'ÉQUIPE
ÉVOLUTION DES JOUEURS
TRANSFERTS ET CONTRATS
JOUEURS DE TALENT

LIGUE DES MASTERS

Pierre angulaire de Pro Évolution Soccer 6, la Ligue des Masters vous propose de construire au fil des saisons une équipe capable de remporter tous les trophées. Les transferts, le développement des joueurs, la gestion de l'équipe en dehors et sur le terrain sont autant de paramètres à prendre en compte dans ce mode, dont la durée de vie s'exprime non pas en jours, mais plutôt en semaines ou en mois !

LES BASES



La section suivante vous présente un à un les concepts et caractéristiques propres à la Ligue des Masters.

LE SYSTÈME DE POINTS « P »

Les buts marqués, les matchs nuls ou gagnés, les récompenses reçues par les joueurs ou encore la participation aux compétitions rapportent des points P, une « monnaie » qui vous permet d'effectuer toutes les opérations financières (telles que le paiement des salaires) dans le mode Ligue des Masters (image 1).

01

LES SALAIRES DES JOUEURS

Chaque joueur reçoit son salaire annuellement, à la fin de la saison. Si vos finances sont insuffisantes à ce moment, votre partie de Ligue des Masters se termine aussitôt. Accumuler suffisamment de points P pour être en mesure de payer les salaires est donc la priorité absolue de chaque saison.

LES TRANSFERTS

Une des caractéristiques essentielles de la Ligue des Masters réside dans la possibilité de transférer les joueurs (image 2). Chaque saison comporte deux périodes de négociations durant lesquelles les équipes sont autorisées à acheter, vendre, échanger ou prêter des joueurs. Lorsque vous formulez une offre pour un joueur, ou qu'une équipe adverse fait de même pour un membre de votre groupe, vous devez attendre une semaine avant de connaître son issue.

DÉVELOPPEMENT DES JOUEURS

A condition que vous ayez activé la fonction de progression des joueurs, ces derniers évolueront au fil des saisons de Ligue des Masters, comme les footballeurs dans la vie réelle. Ainsi, les jeunes se perfectionnent jusqu'à atteindre le sommet de leur carrière, avant de voir leurs performances lentement diminuer, ce qui finit par les pousser à prendre leur retraite.

02

GAME OVER

Deux cas de figure conduisent à l'échec d'une campagne de Ligue des Masters.

- La banqueroute, qui se produit si votre solde de points P est négatif à la fin de la saison (autrement dit, si vous ne pouvez pas vous acquitter du paiement des salaires).
- Le déficit de joueurs, qui intervient quand le nombre de joueurs de votre groupe passe en dessous de 16.

Néanmoins, avec un minimum de discipline et de prévoyance, vous devriez réussir à écarter ces deux éventualités.

CRÉATION D'UNE LIGUE DES MASTERS

Le processus de création d'une nouvelle campagne de Ligue des Masters a bénéficié dans PES 6 d'une refonte totale.

Deux bonus du PES-Shop présentent un intérêt particulier si vous les débloquez avant de commencer une campagne : d'une part, l'option Composition de la LM permet de choisir manuellement les équipes qui participeront à la compétition et surtout de débuter cette dernière directement en Division 1 plutôt qu'en Division 2 ; d'autre part, l'option Points de départ LM vous autorise à fixer le montant de votre budget initial dans une fourchette comprise entre 1500 et 50 000 P.

RÉGLAGES DE L'ENVIRONNEMENT LIGUE DES MASTERS

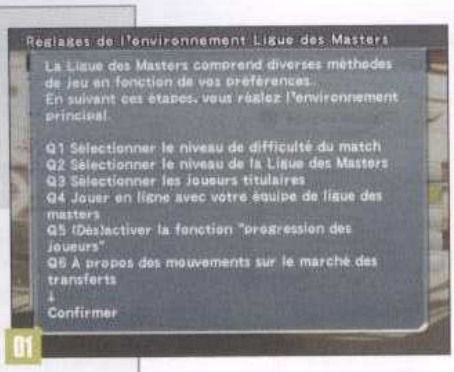
La création d'une partie de Ligue des Masters se divise en six étapes (image 1). Ne sélectionnez pas les options à la légère : certaines revêtent une importance capitale pour son déroulement.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES BASES
CRÉATION D'UNE LM
DÉROULEMENT DE LA LM
GESTION DE L'ÉQUIPE
ÉVOLUTION DES JOUEURS
TRANSFERTS ET CONTRATS
JOUEURS DE TALENT

Q1 : Niveau de difficulté

Dans PES 6, ce réglage concerne exclusivement le niveau de vos adversaires durant les matchs. Vous avez la possibilité de modifier le niveau de difficulté à la fin de chaque année, lors de l'intersaison.



Q2 : Niveau de la Ligue des Masters

Ce réglage détermine le montant de votre budget initial (qui se mesure en points Ⓟ), l'âpreté des négociations lors des transferts, et enfin le degré de fatigue que sont susceptibles d'accumuler les joueurs au fil des matchs. A titre d'exemple, selon que vous avez choisi le niveau minimal ou maximal, les joueurs finiront chaque match frais comme des gardons ou totalement à plat. Il est possible de modifier le niveau de la Ligue des Masters lors de l'intersaison (entre les semaines 37 et 44).

Q3 : Mode réseau

Le mode Réseau accueille régulièrement des compétitions spéciales, dont l'accès ne vous sera ouvert que si vous avez débuté une Ligue des Masters avec l'option « Joueurs originaux en LM » (qui vous met aux commandes d'un groupe de joueurs fictifs quelle que soit l'équipe que vous avez choisie – image 2), et ce afin que tous les participants disposent de chances égales. Par conséquent, le fait de sélectionner Jouer en mode réseau vous interdit purement et simplement de choisir lors du point 4 les options « Joueurs en mode match » et « Créez une équipe personnalisée ».

Q4 : Joueurs de départ

Optez pour « Joueurs originaux en LM » si vous souhaitez relever le défi qui consiste à transformer une équipe de bras cassés en une escouade redoutée de tous. L'option « Joueurs en mode match » vous permet quant à elle de débuter une campagne avec les joueurs normaux de l'équipe sélectionnée, alors que « Créez une équipe personnalisée » vous donne l'opportunité de créer librement une nouvelle équipe avec les joueurs de votre choix.

Q5 : Développement des joueurs

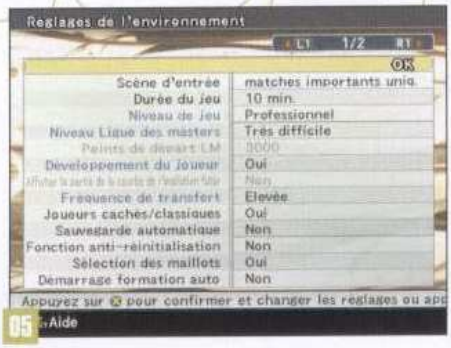
Avec l'option « Evolution des joueurs », chaque joueur de la Ligue des Masters vieillit au fil des saisons et voit ses performances croître ou décliner selon son âge.
Les vétérans raccrochent les crampons la trentaine révolue (image 3) et sont remplacés par des jeunes joueurs. Plutôt que de chercher à construire votre équipe en faisant l'acquisition de vedettes confirmées, vous pouvez ainsi vous mettre en quête de jeunes prometteurs. Il est bien sûr possible de figer les joueurs avec leurs capacités d'origine pour toute la durée de la campagne en choisissant « Pas d'évolution », mais ce réglage entraîne une certaine perte d'intérêt de jeu sur le long terme.

Q6 : Fréquence des transferts

Ce réglage vous laisse spécifier le degré d'activité des clubs sur le marché des transferts. Plus le niveau augmente, plus les clubs émettront d'offres (image 4). En pratique, la valeur intermédiaire propose un équilibre appréciable.

AUTRES OPTIONS

L'écran de réglages de l'environnement (image 5) qui s'ouvre après confirmation de vos choix vous donne notamment la possibilité d'ajuster les options suivantes.



- **Points de départ LM :** cette option, seulement disponible si vous l'avez préalablement débloquée dans le PES-Shop, vous permet de fixer le montant de votre budget initial.

- **Joueurs cachés/classiques :** selon que vous choisissez Oui ou Non, les joueurs débloqués dans le PES-Shop (y compris ceux qui apparaissent dans les équipes « classiques » internationales) seront disponibles ou pas dans la Ligue des Masters.

- **Afficher la partie de la courbe d'évolution future :** cette option (automatiquement désactivée lorsque le niveau de la Ligue des Masters est maximal) n'est disponible que si vous avez activé celle de progression des joueurs. Choisissez Oui ou Non pour qu'apparaisse ou non sur la courbe de progression de chaque joueur son évolution future.

- **Sélection des maillots :** activez cette option de manière à pouvoir choisir les jeux de maillots respectifs des deux équipes avant chaque match.

Si vous avez sélectionné les options « Joueurs originaux en LM » ou « Joueurs en mode match », vous devez choisir une équipe après avoir validé les réglages de l'environnement. A moins que vous ayez débloqué la Composition de la LM dans le PES-Shop (auquel cas vous êtes libre de constituer les ligues à votre guise), la sélection des équipes se fait alors automatiquement : si le résultat ne vous convient pas, recommencez le processus en sélectionnant Tout effacer.

Vous débutez normalement la campagne en Division 2 (qui comprend huit équipes), et devez choisir celle des quatre ligues dans laquelle vous serez le cas échéant promu (image 6).

06

CRÉEZ UNE ÉQUIPE PERSONNALISÉE

Si vous avez opté pour l'option « Créez une équipe personnalisée », vous avez accès après confirmation de vos choix à un écran présentant une sélection de « cartes d'identité » (image 7) de différentes équipes (chacune comportant nom, maillot, emblème et stade). Vous êtes libre de modifier comme bon vous semble la vôtre, avant de sélectionner OK afin d'accéder aux réglages de l'environnement. Notez que vous pouvez remanier cette carte d'identité à tout moment en cours de partie.

Une fois passé l'écran de réglages de l'environnement et le choix de la ligue, l'étape suivante consiste à sélectionner les joueurs de votre équipe (image 8). Ceux qui la composent initialement (dont vous héritez avec l'option « Joueurs originaux en LM »), peuvent être remplacés par d'autres que vous aurez déniché dans les différents menus de recherche : les trois premiers les classent respectivement par talent, caractéristiques et équipes. Pour enregistrer des joueurs créés dans le mode Modifier, sélectionnez « Recherche par groupe », puis parcourez les pages jusqu'à trouver l'icone « Joueur modifié ».

Créer une équipe originale présente un inconvénient non négligeable (quoique seulement temporaire) : ce procédé vous fera hériter d'un Jeu d'équipe médiocre au début de la saison. Ceci dit, au bout de cinq ou six matchs, les joueurs trouveront des automatismes et votre équipe gagnera en cohésion. Après environ une douzaine de rencontres, votre groupe sera soudé comme les doigts de la main. Reportez-vous au paragraphe « Jeu d'équipe » (voir page 89) pour plus de détails.

07

08

CRÉATION DE JOUEURS POUR LA LIGUE DES MASTERS

Si votre équipe favorite n'apparaît pas dans PES 6, ne désespérez pas : le mode Modifier vous donne la possibilité de la reproduire en créant jusqu'à 32 joueurs originaux qui seront disponibles dans la Ligue des Masters.

Sélectionnez Modifier dans le menu Mode, puis choisissez successivement les options « Modifier joueur » et « Autres » (dont l'icone apparaît au bas de la page). Sélectionnez alors « Joueur modifié », puis l'un des 32 emplacements disponibles (image 9) avant de vous lancer dans le processus de création en lui-même.

Les capacités des individus créés ex nihilo dans le mode Modifier ont un prix : par conséquent, faites preuve de retenue et pensez à votre budget lors de leur attribution. Le chapitre « Tactiques de jeu » qui décrit les différentes caractéristiques des joueurs (voir pages 78-79) vous aidera à déterminer celles qu'il importe d'améliorer en fonction du poste auquel vous destinez leur détenteur (image 10) : par exemple, un attaquant n'a pas besoin d'une Défense élevée.

09

10

Un joueur dont toutes les capacités sont réglées au minimum (et qui n'est doté d'aucune étoile) réclamera un salaire dans la Ligue des Masters de seulement 29 P. Les tableaux ci-joints vous révèlent les coûts supplémentaires qu'entraîne chaque amélioration d'une de ses capacités. Notez que vous pouvez activer gratuitement les capacités spéciales Tir au centre et Touche longue.

Tableau 1 : coût des capacités graduées de 1 à 99

NIVEAU	COÛT
1-9	0 P
10-19	1 P
20-29	2 P
30-39	4 P
40-49	6 P
50-59	11 P
60-69	19 P
70-79	29 P
80-89	44 P
90-99	69 P

Tableau 2 : coût des capacités graduées de 1 à 8

NIVEAU	COÛT
1	0 P
2	1 P
3	2 P
4	4 P
5	6 P
6	11 P
7	19 P
8	29 P

Tableau 3 : coût des capacités spéciales

NOMBRE D'ÉTOILES	COÛT
1	4 P
2	16 P
3	36 P
4	64 P
5	100 P
6	144 P
7	196 P
8	256 P
9	324 P
10	400 P
11	484 P
12	576 P
13	676 P
14	784 P
15	900 P
16	1 024 P
17	1 156 P
18	1 296 P
19	1 444 P
20	1 600 P
21	1 764 P

DÉROULEMENT DE LA LIGUE DES MASTERS

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES BASES
CRÉATION D'UNE LM
DÉROULEMENT DE LA LM
GESTION DE L'ÉQUIPE
ÉVOLUTION DES JOUEURS
TRANSFERTS ET CONTRATS
JOUEURS DE TALENT

Dans le menu principal de la Ligue des Masters, le Calendrier (accessible dans le menu Données – image 1) vous fournit le programme des 44 semaines de la saison : les rencontres de championnat sont indiquées par les emblèmes respectifs des clubs, les matchs de coupe par des trophées, et les périodes de transfert par une poignée de main.

A moins que vous n'ayez mis à profit l'option « Composition de la LM » pour monter directement en première division, vous commencez votre campagne en Division 2. En dehors de la ligue, une saison de Ligue des Masters abrite également une coupe propre à chaque division (la Coupe de D2 et la Coupe de D1), ainsi que deux compétitions auxquelles participent les meilleures équipes des quatre ligues de Division 1 (par ordre de prestige croissant, la coupe des Masters européens et le Championnat d'Europe).

- **Division 2 :** huit équipes, 14 rencontres. Les deux équipes qui finissent en tête du championnat passent en Division 1.

- **Division 1 :** 16 équipes, 30 rencontres. Les deux derniers au classement sont relégués en Division 2. Les deux premiers sont qualifiés pour le premier tour du Championnat d'Europe. Les troisième, quatrième, cinquième et sixième sont qualifiés pour le tour qualificatif du Championnat d'Europe. Si le vainqueur de la Coupe de D1 s'est qualifié pour le Championnat d'Europe, le septième du classement participe à la Coupe des Masters européens.

- **Coupe de Division 2 :** huit équipes disputent ce tournoi à élimination avec matchs allers-retours (la règle du but à l'extérieur s'applique).

- **Coupe de Division 1 :** 16 équipes disputent ce tournoi à élimination (image 2) avec matchs allers-retours (la règle du but à l'extérieur s'applique), à l'exception de la finale qui se joue en une seule manche. Le gagnant se qualifie pour la Coupe des Masters européens – s'il s'est également qualifié pour le Championnat d'Europe, sa place revient au septième de la ligue. Une équipe qui remporte la Coupe de D1 alors qu'elle est reléguée en division inférieure ne peut pas participer à la Coupe des Masters européens - sa place est prise par le septième de la ligue.

- **Coupe des Masters européens :** les quatre vainqueurs des coupes des différentes ligues sont rejoints par les quatre équipes placées en troisième position dans le tour qualificatif du Championnat d'Europe, et par les huit troisième et quatrième du premier tour du Championnat d'Europe. Chaque tour de cette compétition à élimination directe se dispute en deux manches, dans lesquelles s'applique la règle du but à l'extérieur. La finale se joue en une seule rencontre.

- **Championnat d'Europe :** les équipes terminant de la troisième à la sixième place dans leurs ligues respectives sont qualifiées pour le tour qualificatif du Championnat d'Europe, où elles sont réparties en quatre groupes de quatre (chaque équipe dispute six matchs). Les deux premiers de chaque groupe sont qualifiés pour le premier tour du Championnat d'Europe, les troisièmes pour la Coupe des Masters. Les huit équipes issues du tour qualificatif sont rejointes par les huit équipes qui ont terminé première et seconde des ligues dans le premier tour du Championnat d'Europe, à savoir une phase de poule similaire à la précédente dans laquelle les équipes (regroupées en quatre poules de quatre) disputent chacune six matchs. Les deux premiers de chaque groupe se qualifient pour les quarts de finale du Championnat d'Europe, alors que les deux derniers échouent en Coupe des Masters. Les quarts et demi-finales du Championnat d'Europe se disputent par élimination en deux manches, dans lesquelles s'applique la règle du but à l'extérieur. La finale se joue en une seule rencontre.

GAINS DE COMPÉTITIONS

Lors de chaque compétition de Ligue des Masters, vous recevez des points P en marquant des buts, en remportant des matchs ou en faisant des matchs nuls (image 3). Des sommes supplémentaires sont également versées aux équipes terminant en bonne position dans une épreuve, et à celles dont un ou des membres héritent des titres de Meilleur joueur, Meilleur buteur ou Meilleur passeur. Le tableau ci-joint révèle la quantité de points P alloués dans chaque compétition.

Gains de compétition

COMPÉTITION	VICTOIRE	NUL	BUT	CLASSEMENT FINAL	JOUEURS PRIMÉS
Division 2	800	400	20	4 000 pour le 1er, 1 200 pour le 2nd, 1 000 pour le 3ème, 800 pour le 4ème, 600 pour le 5ème	1 000 pour chaque titre
Coupe de Division 2	800	400	20	2 000 pour le vainqueur, 800 pour le finaliste, et 600 pour chacun des deux demi-finalistes malheureux	1 000 pour chaque titre
Division 1	1 000	500	50	10 000 pour le 1er, 3 000 pour le 2nd, 2 500 pour le 3ème, 2 000 pour le 4ème, 1 500 pour le 5ème	2 000 pour chaque titre
Coupe de Division 1	1 000	500	50	4 000 pour le vainqueur, 1 600 pour le finaliste, et 1 200 pour chacun des deux demi-finalistes malheureux	2 000 pour chaque titre
Coupe des Masters européens	1 200	500	50	6 000 pour le vainqueur, 2 400 pour le finaliste, et 1 800 pour les demi-finalistes malheureux	2 000 pour chaque titre
Qualification et premier tour du Championnat d'Europe	1 000	500	50	-	-
Phase finale du Championnat d'Europe	1 600	500	50	15 000 pour le vainqueur, 5 000 pour le finaliste, 2 500 pour les demi-finalistes éliminés, 1 250 pour les quarts de finalistes éliminés	2 000 pour chaque titre
Matchs amicaux d'intersaison	Jusqu'à 4 000	La moitié des gains de victoire	20	-	-

RÈGLEMENT

Toutes les compétitions de Ligue des Masters sont régies par le même règlement. Intransigeant (tout particulièrement dans le cadre de la ligue ou du Championnat d'Europe quand celui-ci est précédé du tour qualificatif), ce dernier n'en demeure pas moins identique pour toutes les équipes. Un minimum de prévoyance vous aidera à vous en accommoder : par exemple, en fin de saison, surveillez attentivement le nombre de cartons reçus par vos joueurs – si l'une de vos vedettes est sous la menace d'une suspension, n'hésitez pas à la laisser au repos en prévision d'une rencontre capitale.

- Un joueur qui reçoit deux cartons jaunes au cours du même match est suspendu pour une rencontre.
- Un joueur qui accumule deux cartons jaunes dans différents matchs est suspendu pour une rencontre.
- Un joueur qui reçoit un carton rouge est suspendu pour une rencontre.
- Les cartons et suspensions étant spécifiques à chaque compétition, un carton jaune reçu lors d'une rencontre de Division 1 ne sera pas pris en compte dans le Championnat d'Europe, la Coupe des Masters ou la Coupe de D1.

MATCHS AMICAUX D'INTERSAISON

Après le dernier match de la saison, vous avez l'opportunité d'organiser jusqu'à huit matchs amicaux qui se dérouleront durant l'intersaison entre les semaines 37 et 44 (image 4). La décision que vous prenez lors de cette unique occasion est irrévocable – vous ne pouvez en aucun cas annuler des matchs programmés.

04

Les matchs amicaux s'avèrent bien plus lucratifs dans PES 6 que dans son prédécesseur. La somme qui vous sera attribuée en cas de victoire s'affiche à l'écran lorsque vous sélectionnez l'emblème d'un adversaire, le montant se basant sur son classement. Les matchs qui vous opposent à des équipes spéciales peuvent rapporter gros : par exemple, vous empocherez pas moins de 4 000 P (sans compter le traditionnel bonus de 50 P par but) en venant à bout de la sélection Allstars, une équipe composée des meilleurs joueurs au monde.

En plus de permettre de renflouer les caisses avant la période cruciale des transferts, la participation aux matchs amicaux conduit également à une modeste amélioration des capacités des joueurs (à condition que l'option de progression soit activée). En revanche, ces matchs supplémentaires sont susceptibles de perturber votre programme d'entraînement d'intersaison en fatiguant vos joueurs : ménagez-les en mettant à profit les sept remplacements autorisés lors de ces rencontres.

GESTION DE L'ÉQUIPE

FORMATIONS ET TACTIQUES

Pénétrez dans le Vestiaire et sélectionnez Formation pour ouvrir l'écran de réglages de formation. Tous les changements tactiques que vous y effectuez sont immédiatement pris en compte. Une fois que vous avez fixé votre stratégie de base, vous avez la possibilité de l'ajuster ultérieurement pour chaque match (remplacement des joueurs fatigués, choix des réglages manuels appropriés…) sur le même écran qui apparaît juste avant le coup d'envoi.

Vous en saurez plus sur les réglages de formation en consultant le chapitre Tactiques de jeu qui débute à la page 68.

LES JOUEURS

Préparer un match ne signifie pas aligner sur le terrain les onze joueurs qui possèdent les meilleures caractéristiques. Selon le niveau de votre campagne de Ligue des Masters, vous devez également prendre en compte divers facteurs tels que la fatigue, les blessures, les convocations en sélection nationale, les suspensions, etc…

01

A partir du niveau Normal, la gestion de la fatigue et de la condition physique des joueurs deviendra un aspect essentiel de votre saison. Comme l'explique le chapitre Tactiques de jeu (voir page 81), les joueurs accumulent de la fatigue durant les matchs ; plus la barre correspondante s'accroît, plus le niveau de condition physique dont ils bénéficient diminue (image 1). Ils se fatiguent d'ailleurs plus rapidement au cours de la rencontre, devenant de ce fait d'une part moins performants et d'autre part sujets à d'éventuelles blessures.

Vous devez mettre un joueur au repos en le retirant du groupe (ou en le laissant sur le banc) pendant un match (voire deux selon son degré de

fatigue) pour qu'il retrouve la pleine mesure de ses moyens. Conserver au meilleur de leur forme tous les membres de l'équipe est une véritable gageure lorsque vous jouez en première division et que vous participez en plus au Championnat d'Europe (en particulier si vous devez disputer le tour de qualification) ou, dans une moindre mesure, à la Coupe des Masters. Ajoutez à cela les rencontres de coupe, et cette dernière sera pleine…

Les quelques conseils qui suivent vous aideront à gérer au mieux votre effectif en vue de maîtriser le phénomène de la fatigue des joueurs (image 2).

1. En premier lieu, effectuez lors de chaque rencontre les trois changements réglementaires, de préférence juste avant les 60 minutes de jeu. Vous en retirerez un double bénéfice : d'une part, les joueurs sortis en cours de match accumuleront moins de fatigue, et d'autre part, leurs remplaçants profiteront du temps de jeu pour s'aguerrir. Un poste requiert une attention particulière : les défenseurs centraux se fatiguent plus vite que leurs coéquipiers lors des matchs exigeants.

2. Pour éviter que votre équipe type arrive en fin de saison complètement lessivée, faites régulièrement tourner votre effectif : ce dernier doit compter au moins 24 joueurs afin de faire face aux échéances de chaque compétition. L'instauration d'un turn-over régulier implique de disposer de plusieurs joueurs d'envergure… qu'il vous faudra dénicher sur le marché des transferts. En investissant dans des joueurs polyvalents – capables d'occuper deux ou trois postes différents – vous bénéficierez d'une plus grande flexibilité dans la gestion de votre effectif. Si vous avez des difficultés financières, engagez en priorité des joueurs libres (voir la section « Achat de joueurs » page 92) afin d'apporter sans trop de frais du sang neuf à votre groupe ; il vous suffira de les revendre ou de les libérer lors de la trêve hivernale ou en fin de saison pour peu qu'ils ne vous donnent pas entière satisfaction.

3. Un impondérable est toujours susceptible de compromettre votre belle organisation : à certains moments de la saison, des joueurs de votre groupe choisis aléatoirement seront convoqués en équipe nationale, et donc indisponibles pour les matchs se déroulant la même semaine, sans que vous puissiez faire quoi que ce soit pour les retenir. Pire encore, vous les récupérerez souvent dans un tel état de fatigue que vous serez contraint de les laisser au repos une semaine supplémentaire…

02

ASTUCE

Pensez à activer la jauge de condition physique lors de vos matchs de Ligue des Masters (rendez-vous pour cela dans le menu « Réglages écran » accessible en appuyant sur pause en cours de match) – elle vous permettra de suivre en temps réel la baisse de forme de chaque joueur.

LE JEU D'ÉQUIPE

Chaque joueur est doté d'un Jeu d'équipe qui influe sensiblement sur ses performances sur le terrain. Plus cette capacité est basse, plus il est susceptible de rater ses contrôles, ses passes ou ses interceptions, ou de mal se positionner quand il ne porte pas le ballon.

Un joueur dispose par ailleurs d'une seconde caractéristique « Jeu d'équipe », qui mesure directement son degré d'entente avec chacun de ses coéquipiers du onze de départ. Cette valeur « globale » du Jeu d'équipe est à la fois déterminée et limitée par la valeur de la capacité éponyme.

Un exemple concret valant mieux qu'un beau discours, rendez-vous sur l'écran de réglages de formation et sélectionnez l'option « Changement de joueur ». Appuyez ensuite sur la ***touche Passe longue*** pour qu'apparaisse sur le schéma du terrain l'affichage du Jeu d'équipe global (image 3) du joueur choisi : vous découvrirez ainsi son degré d'entente avec chacun de ses coéquipiers du onze de départ.

Toute nouvelle recrue dispose d'un Jeu d'équipe global médiocre, dont les valeurs augmentent cependant au fur et à mesure qu'elle participe à des matchs. Ces valeurs atteignent leur maximum après environ 10 à 15 rencontres. Un joueur qui ne rentre que très rarement sur le terrain verra en revanche son Jeu d'équipe global s'accroître plus lentement.

03

L'impact du Jeu d'équipe global se ressent tout particulièrement dans la Ligue des Masters. Pour peu que vous recrutiez plusieurs nouveaux joueurs et que vous les aligniez simultanément dans votre onze de départ, votre équipe enregistrera une baisse flagrante de ses performances. Certains joueurs de PES 5 réalisaient une première partie de saison de tout premier ordre puis descendaient d'un cran après la trêve hivernale, attribuant – à tort – leurs résultats décevants à une augmentation artificielle du niveau de difficulté… alors qu'ils avaient simplement titularisé toutes leurs nouvelles recrues de la mi-saison.

Il est donc nécessaire de faire rentrer les nouvelles recrues progressivement, mais également de tenir compte de leur poste. En alignant simultanément, par exemple, un arrière central, un milieu et un attaquant fraîchement signés, vous ne devriez pas semer la confusion dans vos rangs. Par contre, si vous alignez ensemble deux nouveaux défenseurs centraux (ou deux attaquants), vous risquez d'avoir de mauvaises surprises.

Niveaux de Jeu d'équipe

90-99	Vous ne réussirez que rarement à constituer une équipe dont les membres possèdent un tel niveau. Dans la vie réelle, seules les équipes d'Arsenal, de Barcelone ou du Milan AC au meilleur de leur forme peuvent se targuer d'afficher une cohésion de cet acabit.
80-89	Un niveau typique pour la plupart des joueurs composant une équipe rôdée.
70-79	Lorsque le niveau passe en dessous de la barre des 80, attendez-vous à ce que les joueurs perdent parfois pied en cours de match, en se plaçant mal ou en ratant des passes.
50-69	Si la majorité des joueurs de votre équipe disposent de ce faible niveau, n'espérez pas développer un jeu de passe vif et léché : vous aurez plutôt intérêt à compter sur les talents individuels de chacun pour gagner. Ceci dit, même les meilleurs auront du mal à jouer rapidement vers l'avant, la majorité des passes en première intention étant vouées à rater leur cible.

ENTRAÎNEMENT

Le menu « Entraînement de l'équipe » comprend habituellement deux options, complétées par trois autres lors de l'intersaison (entre les semaines 37 et 44). Aucun bonus ou malus ne vous est attribué à l'issue des sessions d'entraînement libre (auxquelles vous avez toujours accès), qui vous permettent de tester sur le terrain de nouvelles formations ou stratégies. Les quatre autres options du menu sont présentées ci-dessous.

Régler la condition physique

Si vous découvrez qu'un ou plusieurs joueurs importants de votre effectif sont en mauvaise forme avant un match – c'est-à-dire qu'ils sont dotés d'une flèche de condition bleue ou blanche – rendez-vous dans le menu « Régler la condition physique » : sélectionnez les joueurs concernés puis validez votre choix pour que le jeu redistribue aléatoirement leurs flèches de condition (image 4).

Chaque participant à cette session d'entraînement virtuelle subira à coup sûr une légère augmentation (jusqu'à 20%) de son niveau de fatigue ; en revanche, il a autant de chances de voir son état de forme s'améliorer que se dégrader ! Par conséquent, ne recourez à cette option qu'en dernier recours, par exemple lorsque votre joueur clé dispose d'une flèche grise à la veille d'un match capital. Dans les autres cas, faites plutôt tourner votre effectif en remplaçant les joueurs qui sont dans un mauvais jour.

04

Entraînement automatique

Note : accessible lors de l'intersaison à condition que la progression des joueurs soit activée

Cette option vous permet d'entraîner automatiquement vos joueurs afin qu'ils bénéficient d'une légère augmentation de leurs capacités (image 5). En contrepartie, leur niveau de fatigue s'accroît d'environ 25%, ce qui ne manquera pas de se révéler problématique si vous avez programmé des matchs amicaux durant l'intersaison. Les joueurs fatigués sont automatiquement mis au repos lorsque vous activez cette option.

05

Régler le menu Entraînement

Note : accessible lors de l'intersaison à condition que la progression des joueurs soit activée

Utilisez cette option si vous souhaitez entraîner vos joueurs dans un domaine spécifique. Leur barre de fatigue augmente d'un quart à l'issue d'une telle session (image 6). Prudence étant mère de sûreté, mettez au repos les joueurs dont la barre de fatigue est remplie au tiers ; les participants dont la barre est au moins à moitié remplie peuvent se blesser légèrement (croix jaune), au risque de se retrouver indisponibles pour environ deux ou trois semaines. Les joueurs blessés sont automatiquement placés sur le réglage Repos.

06

Même si vous ne pouvez entraîner vos joueurs que deux semaines consécutivement, et même si les améliorations de capacités obtenues semblent faibles, cette option a un intérêt majeur : elle permet d'affiner les caractéristiques les plus prodigieuses des meilleurs joueurs. Le tableau de la page suivante indique les capacités qu'améliore chaque type d'exercice.

Quelques joueurs triés sur le volet disposent de capacités comprises entre 95 et 99 (voir à ce sujet le chapitre Tactiques de jeu). Dans la Ligue des Masters, les caractéristiques de ce niveau augmentent à un rythme très lent : peu importe combien de rencontres il a disputé ou à quel point ses notes d'après match sont exceptionnelles, un joueur ne recevra que peu, voire pas du tout, de points d'expérience. C'est là qu'intervient l'option « Régler le menu Entraînement » : elle vous permettra d'engranger de précieux points d'expérience dans les capacités de 95 ou plus.

Par ailleurs, n'hésitez pas à utiliser également cette option pour faire progresser les jeunes joueurs (même s'ils disposent de statistiques moins impressionnantes) dans leurs domaines de spécialité, en choisissant d'améliorer leurs capacités les plus élevées.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES BASES
CRÉATION D'UNE LM
DÉROULEMENT DE LA LM
GESTION DE L'ÉQUIPE
ÉVOLUTION DES JOUEURS
TRANSFERTS ET CONTRATS
JOUEURS DE TALENT

Repos complet

Note : accessible lors de l'intersaison à condition que la progression des joueurs soit activée

Sélectionnez cette option pour soulager vos joueurs. Leur niveau de fatigue diminuera alors d'environ 50%, ce qui vous permettra d'aborder votre programme de pré-saison (entre matchs amicaux et séances d'entraînement) plus sereinement. Notez que l'option se lance automatiquement dès que vous l'avez sélectionnée.

Effet des entraînements

CATÉGORIE	CAPACITÉS AMÉLIORÉES
Repos	Aucune – réduit le niveau de fatigue
Tir	Attaque, Précision de tir, Puissance de tir et Technique de tir
Dribble	Précision dribble et Vitesse dribble
Passe	Précision passe courte, Vitesse passe courte, Précision passe longue et Vitesse passe longue
Défense	Défense
Coup franc	Précision coup franc et Courbe
Tête	Tête et Détente
Equilibre	Equilibre
Vitesse	Vitesse maximum et Accélération
Condition physique	Physique et Réaction
Gardien de but	Réaction et Technique (gardien)
Jeu d'équipe	Jeu d'équipe

ÉVOLUTION DES JOUEURS

Si vous avez activé l'option de progression, les capacités des joueurs augmentent jusqu'à atteindre leur apogée, puis régressent peu à peu. Tous les joueurs finissent par prendre leur retraite dans leur trentaine, pour être remplacés par des jeunes en début de carrière. La fiche de suivi vous donne l'occasion d'étudier l'essor et le déclin de chacun de vos poulains (image 1).

Les colonnes Arrivée et Présent, sur la droite de la fiche de suivi, vous aideront à suivre l'évolution des capacités des joueurs depuis qu'ils vous ont rejoint. Une flèche jaune signale une amélioration, alors qu'une noire indique une baisse. Chaque joueur bénéficie en outre d'un graphique de développement qui représente son évolution réelle, mais aussi à venir si vous avez activé l'option « Afficher la partie de la courbe d'évolution future » (image 2).

Sur les axes horizontaux et verticaux du graphique, sont respectivement indiqués l'âge du joueur et son niveau moyen. La ligne rouge représente son évolution probable au fil des ans. Le développement du joueur suivra globalement cette ligne, que vous le fassiez ou non entrer sur le terrain : ainsi, même si vous laissez une jeune recrue dans l'équipe réserve durant toute sa carrière, sa courbe de croissance réelle (en bleu sur le graphique) suivra de près (quoique légèrement en dessous) la ligne rouge.

Un joueur qui dispute la plupart des matchs de compétition est susceptible de légèrement dépasser les prévisions dans toutes ses phases de développement ; un entraînement d'intersaison ciblé lui permettra au besoin d'affiner certaines capacités spécifiques (voir page 90 pour plus de détails).

Après chaque match, les joueurs qui ont foulé la pelouse (leur nom est surligné en bleu sur l'écran des points d'expérience) reçoivent des points d'expérience dans de nombreuses capacités (image 3). Une fois que cette expérience (colonne gauche) dépasse 99 pour un attribut donné (colonne droite), il augmente d'une unité et le niveau d'expérience retombe à zéro. La quantité d'expérience obtenue par un joueur après un match est déterminée par quatre facteurs :

1. Le type de match joué et son résultat : les matchs de ligue rapportent plus d'expérience que les matchs de coupe ou les rencontres amicales. Par ailleurs, le gain d'expérience est plus important après une victoire qu'après un nul et, a fortiori, une défaite.

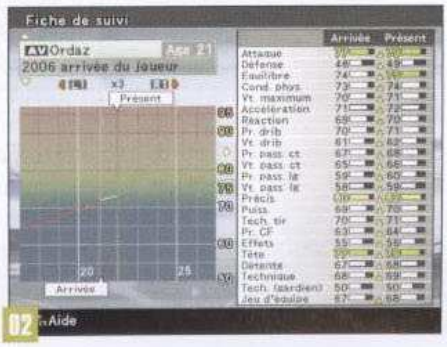
2. La note d'après match attribuée au joueur : plus elle est élevée, plus il gagne d'expérience.

3. La phase de développement du joueur : l'expérience reçue sera comparativement importante durant sa phase de progression, faible à son apogée, et négligeable lors de sa phase de déclin.

4. La capacité concernée : le niveau d'une capacité très élevée augmente particulièrement lentement. Par exemple, si deux ailiers possèdent respectivement 95 et 85 en Vitesse maximum, le premier recevra moins d'expérience que le second.

Concrètement, plus un joueur dispute de matchs, plus il a de chances de dépasser son potentiel latent (représenté par la ligne rouge sur sa fiche de suivi) ou de limiter son déclin. Ceci dit, n'espérez pas qu'un

01



02

03

de vos poulains se transcende : sa « plus-value » ne sera jamais que restreinte. A titre d'exemple, un footballeur moyen dont le pic de forme est annoncé à 80 sur son graphique de développement réussira éventuellement à atteindre 83, guère plus.

Notez que le temps n'a aucune influence sur les capacités spéciales et sur certaines capacités, à savoir : Agilité, Attaque, Mental, Endurance, Précision pied faible et Fréquence pied faible.

TRANSFERTS ET NÉGOCIATIONS DE CONTRAT

Les semaines 16 à 19 et 37 à 43 constituent les périodes de négociations. Elles vous donnent l'opportunité d'acheter, vendre, échanger ou encore prêter des joueurs. Vous pouvez formuler jusqu'à cinq offres (pour autant de joueurs) différentes par semaine, le verdict vous étant communiqué dès la semaine suivante.

Si le niveau de votre Ligue des Masters est compris entre Très facile et Difficile, vous avez accès à l'indicateur de difficulté des négociations en appuyant sur ✥ quand vous examinez les cibles potentielles dans les menus de recherche (image 1). Comme vous l'explique le tableau suivant, cet affichage sous forme d'étoiles vous donne une idée de la probabilité de réussite d'éventuels pourparlers.

Dans une Ligue des Masters de niveau maximal, vous n'avez pas accès à l'affichage de difficulté des négociations. Avant de formuler une offre pour tenter d'attirer un élément d'un autre club, étudiez la position de ce dernier dans le classement des clubs (accessible dans le menu Données) et comparez-la à la vôtre pour estimer vos chances de réussite : plus haut vous vous trouvez dans la liste, plus vous avez de chances qu'un joueur accepte de vous rejoindre. Si votre équipe est seizième, soyez sûr qu'un joueur appartenant à un club placé en quarantième position sautera sur votre offre, mais qu'une star d'un club classé second n'en fera pas autant.

Prenez également en compte la position de votre ligue dans le classement de la ligue lorsque vous cherchez à engager un joueur évoluant dans un autre championnat : si vous vous trouvez dans une ligue plus élevée que celle du joueur que vous cherchez à recruter, vous jouirez ainsi d'un argument supplémentaire.

01

Signification des étoiles de transfert

★★★	Le joueur est parfaitement disposé à vous rejoindre, pour peu que votre offre s'aligne sur son contrat actuel.
★★★	Le joueur est prêt à venir chez vous, à condition que vous lui proposiez une augmentation de salaire suffisante.
★★★	Le joueur envisagera d'accepter votre offre si vous lui octroyez une augmentation de salaire plus que conséquente.
★★★	Le joueur est réticent. Seule une offre incroyablement généreuse pourra, éventuellement, le persuader.

Icones de transfert

Vous rencontrerez les symboles suivants dans les menus de Négociations.

- Transfert (entrant)
- Transfert (sortant)
- Prêt (entrant)
- Prêt (sortant)
- Joueur impliqué dans une proposition d'échange
- Joueur dont le contrat est actuellement en cours de négociation et qui ne peut pas être transféré
- Joueur engagé dans des pourparlers de renouvellement de contrat
- Joueur de votre équipe placé sur la liste des transferts (les autres équipes sont de façon générale plus enclines à effectuer une offre le concernant).
- Joueur en cours de négociations avec un autre club

ACHAT DE JOUEURS

A moins que votre club ne soit financé par un riche oligarque russe, vous serez condamné lors de la première période de négociations à visiter la page « Autres groupes » du menu « Recherche par groupe » (image 2), dont les listes les plus utiles sont Recrues et Non affiliés ; vous avez également la possibilité d'embaucher jusqu'à 32 joueurs crées dans le mode Modifier via la liste « Joueur modifié ».

Recrues – Les jeunes joueurs de cette liste n'appartiennent à aucun club (image 3). Par conséquent, vous n'avez pas à verser d'indemnité de transfert pour vous attacher leurs services : il vous suffit de négocier leur contrat avec succès. En règle générale, plus leurs exigences salariales sont élevées (au-delà de 600 Ⓟ), plus ils ont de potentiel. En dehors de ceux qui font partie de la base de données de PES 6, cette liste accueille également une sélection de jeunes joueurs fictifs propres à la Ligue des Masters.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES BASES
CRÉATION D'UNE LM
DÉROULEMENT DE LA LM
GESTION DE L'ÉQUIPE
ÉVOLUTION DES JOUEURS
TRANSFERTS ET CONTRATS
JOUEURS DE TALENT

La liste Recrues hérite aussi des retraités qui ont été « régénérés » en débutants. S'ils conservent leurs caractéristiques (nom, physique, capacités spéciales), ils reviennent au tout début de leur graphique de développement. Pesez toujours le pour et le contre avant d'embaucher de tels joueurs : certains n'atteignent leur apogée que tard dans leur carrière.

Non affiliés – Les joueurs libérés par les autres clubs de Ligue des Masters sont répertoriés dans cette liste. Vous y dénicherez des joueurs de niveau correct au salaire abordable dont l'embauche ne nécessite aucune indemnité de transfert. Ne proposez que des contrats de courte durée aux individus âgés ou dont vous doutez du potentiel sur le long terme.

RENOUVELLEMENT DES CONTRATS

Au début de la semaine 37, vous êtes appelé à renouveler les contrats qui expirent en fin de saison (image 4) : les noms des individus concernés sont précédés d'une flèche blanche. Toute honte bue, s'il s'agit de footballeurs trop médiocres ou âgés, laissez-les partir ; si en revanche il s'agit de joueurs un tant soit peu intéressants, proposez-leur des contrats de longue durée. Vous pourrez toujours placer sur le marché des transferts ceux dont vous n'aurez pas besoin, les indemnités de transfert s'avérant d'autant plus élevées que vous cédez des joueurs jeunes !

Vous disposez de six semaines pour vous occuper du renouvellement des contrats. En cas d'échec des pourparlers, le joueur quitte automatiquement le club à l'issue de la semaine 43. Bien qu'il soit possible de rogner de quelques dizaines de points P sa demande initiale, ne vous montrez pas trop grippe-sou : il serait dommage que vous laissiez partir une de vos pièces maîtresses pour quelques malheureuses économies ! En clair, renouvelez vite (au plus tard avant la semaine 42) les contrats de vos joueurs importants, sans vous montrer trop dur dans les négociations.

VENDRE ET LIBÉRER DES JOUEURS

Lorsqu'une équipe formule une offre pour un de vos joueurs, vous en êtes informé en début de semaine. Ouvrez l'écran Mon équipe, sélectionnez le joueur concerné, puis validez l'option « Modifier les conditions de négociation ». La fenêtre dans le coin supérieur droit de l'écran fournit toutes les informations sur le contrat qui lie le joueur à votre équipe : nombre d'années, salaire et une mesure approximative de sa valeur sur le marché (« montant du transfert »). La fenêtre du bas indique quant à elle la nature de l'offre (image 5). Selon que votre joueur est placé ou non sur la liste des transferts, attendez-vous à ce qu'on vous propose une somme inférieure ou supérieure à sa valeur. Quoi qu'il en soit, vous n'avez aucun moyen de négocier le montant : vous ne pouvez que sélectionner Accord ou Refus pour conclure les tractations. Si vous acceptez la proposition, le joueur plie bagage dès la semaine suivante.

Si vous souhaitez vendre rapidement un joueur (pour renflouer vos caisses en vue de couvrir le paiement des salaires ou investir dans une nouvelle recrue), placez-le sur la liste des transferts : il a alors plus de chances d'attirer l'attention d'autres clubs. Pour autant, n'allez pas croire qu'un joueur placé sur la liste des transferts fera l'objet de toutes les convoitises (surtout si vous vous avez réglé la fréquence des transferts au niveau minimal). En fait, vous découvrirez que le meilleur moyen de se débarrasser de certains membres de votre effectif consiste à les laisser partir lorsque leur contrat expire, ou à les renvoyer en échange d'une compensation financière (dont le montant est spécifié lorsque vous sélectionnez l'option correspondante). N'utilisez cette dernière option qu'en ultime recours : par exemple, si vous possédez 32 joueurs (le maximum autorisé) et que vous avez repéré la perle rare, libérez un jeune joueur au potentiel limité ou un vieux de la vieille qui a mangé son pain blanc.

Quoi qu'il arrive, le nombre de joueurs que vous pouvez placer simultanément sur la liste des transferts est limité : votre groupe doit en effet toujours compter au moins 16 membres n'y apparaissant pas.

02

03

04

05

Mon équipe

Servez-vous de cet écran (accessible via le menu Négociations) pour placer les joueurs de votre choix sur la liste des transferts ou les libérer (image 6). Cette page vous permet également d'engager les pourparlers avec les membres de votre équipe lorsque leur contrat arrive à son terme.

06

ASTUCES DE TRANSFERT

- Plus le salaire d'un joueur est élevé, moins il a de chances de rejoindre une équipe mal positionnée dans le classement des clubs.
- En pratique, le classement des clubs sert à vous empêcher de faire signer un trop grand nombre de joueurs vedettes lors des deux ou trois premières saisons. Même si vous réalisez le doublé coupe-championnat la première année, vous n'occuperez qu'une modeste position dans la liste. Toutefois, vous grimperez vite dans la hiérarchie en enchaînant les succès dans les compétitions.
- La plupart des titulaires des meilleures équipes de Ligue des Masters se montrent plus que réticents à l'idée de rejoindre les rangs d'une formation évoluant en Division 2.
- Dans les menus de recherche, utilisez l'option « Ajouter à la liste » pour garder la trace des joueurs qui vous intéressent : ainsi, vous n'aurez pas à les chercher à nouveau s'ils venaient à repousser votre offre initiale.
- Les négociations d'échange (seulement possibles s'il reste au moins six mois de contrat aux joueurs évoluant dans une des quatre ligues) ont moins de chances d'aboutir que les transferts classiques. L'échange de joueurs vous sera utile si vos finances ne sont pas au beau fixe, ou si vous voulez vous débarrasser de certains membres de votre équipe à moindre frais. Evitez carrément la procédure de prêt : il est plus rentable d'acheter des joueurs directement dans les listes Recrues ou Non affiliés.
- Généralement, vous n'aurez que peu de difficultés à embaucher un joueur faisant partie d'un club qui ne participe pas à la Ligue des Masters ou qui est libre de tout engagement, à plus forte raison si votre classement est élevé. Cependant, les meilleurs joueurs – qui demandent le salaire le plus élevé – persisteront à repousser vos avances jusqu'à ce que la renommée de votre équipe décolle.
- Certains joueurs, particulièrement âpres au gain, sont susceptibles de rejeter continuellement des offres pourtant raisonnables dans l'espoir de faire monter les enchères. Face à ce type d'individus, vous n'avez que deux solutions : vous résigner à proposer une somme plus importante, ou aller simplement voir ailleurs.
- Les joueurs débloqués dans le PES-Shop, y compris les membres des équipes « classiques » (voir page 156 pour plus de détails), apparaissent dans la liste Non affiliés du sous-menu « Recherche par groupe » si l'option Joueurs cachés/classiques est activée. Ne tardez pas à engager des pourparlers avec les meilleurs d'entre eux : la plupart des équipes se les arracheront dès la première période de négociations de la saison.
- Durant les semaines 37 à 44, vous avez la possibilité de modifier le niveau de la Ligue des Masters. Si vous jouez en mode Très difficile et que vous souhaitez dénicher des stars en puissance sans trop de tracas, réduisez ce niveau pour bénéficier de l'affichage de difficulté des négociations.
- N'hésitez pas à sauvegarder votre partie au début d'une période de négociations. Se réserver la possibilité de revenir en arrière en cas d'échec de tous les pourparlers peut éviter de se mordre les doigts pendant toute une saison !

LES JOUEURS DE TALENT

L'achat de joueurs en Ligue des Masters implique de parier sur des individus dont rien ne vous garantit qu'ils se révéleront de bons investissements sur le long terme. Ajoutez à cette incertitude la taille colossale de la base de données de PES 6, et vous obtenez tous les ingrédients pour vous retrouver complètement désemparé au moment de faire vos emplettes lors des périodes de négociations…

Les pages suivantes remédient à cette double difficulté en dressant l'inventaire des meilleurs joueurs de PES 6, qu'il s'agisse de vedettes confirmées (qui disposent néanmoins d'une marge de progression encore importante) ou de jeunes au potentiel exceptionnel. Les joueurs de chacune de ces deux catégories sont classés par type de poste puis par ordre de prétention salariale croissante ; notez que leurs exigences sont vouées à augmenter au fil du temps – si vous souhaitez acquérir une future star au meilleur prix, mieux vaut formuler votre offre le plus tôt possible…

VEDETTES CONFIRMÉES

Gardiens de but

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE (MILL.
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Andujar	22	194	GB	-	-	84,5	88	87	88 (28-32)	Equilibre 87, Réaction 86, Puissance 81, Technique (gardien) 81	Aucune	377
Yohann Pelé	23	196	GB	-	-	85	92,5	89,5	92,5 (29)	Equilibre 86, Réaction 86, Détente 84, Technique (gardien) 84	Gardien en 1 contre 1	384
Gomes	25	191	GB	-	-	85	91,5	89,5	91,5 (29-31)	Défense 83, Equilibre 84, Réaction 93, Puissance 84, Technique (gardien) 87	Gardien sur pénalty	441
Stekelenburg	23	194	GB	-	-	86	92,5	90	92,5 (29-31)	Défense 83, Equilibre 85, Réaction 86, Puissance 80, Technique (gardien) 86	Aucune	510
Reina	23	187	GB	-	-	86	88	85	89,5 (27)	Défense 87, Equilibre 80, Réaction 92, Détente 81	Gardien sur pénalty	765
Given	30	185	GB	-	-	-	-	88	88 (30-33)	Défense 92, Réaction 96, Technique (gardien) 93	Gardien en 1 contre 1	905
Dida	32	195	GB	-	-	-	-	90,5	90,5 (33)	Défense 95, Equilibre 87, Réaction 97, Technique (gardien) 88	Gardien sur pénalty, Gardien en 1 contre 1	930
Buffon	28	191	GB	-	-	-	94	94	94 (28-36)	Défense 97, Equilibre 88, Réaction 99, Agilité 87, Détente 92, Technique (gardien) 97	Gardien sur pénalty, Gardien en 1 contre 1	970
Cech	23	197	GB	-	-	92,5	93,5	92,5	93,5 (27- 32)	Défense 93, Equilibre 91, Réaction 93, Technique (gardien) 95	Gardien sur pénalty, Gardien en 1 contre 1	1 138
Casillas	24	185	GB	-	-	87,5	88,5	86,5	88,5 (27-31)	Défense 92, Réaction 97, Mental 91, Technique (gardien) 90	Gardien en 1 contre 1	1 216

Défenseurs

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Chivu	25	184	LAC, SAC, AR, AL	-	-	83,5	90,5	89,5	91 (30)	Défense 86, Condition physique 87, Puissance 87, Courbe 87	Tir au centre, Tireur pénalties, Marquage, Couverture, Défense en ligne	765
Iván Córdoba	29	173	SAC, AR	-	-	-	85	81,5	85 (29)	Vitesse maximum 90, Accélération 96, Détente 99	Marquage, Défense en ligne	800
Samuel	28	182	SAC	-	-	-	84,5	81,5	84,5 (28-30)	Défense 93, Equilibre 90, Réaction 90	Marquage, Couverture, Défense en ligne	974
Essien	23	180	SAC, AR, MDf, MC	-	-	85	89,5	87,5	89,5 (28-31)	Condition physique 94, Réaction 86, Puissance 86, Jeu d'équipe 88	Centre	1 199
Terry	25	186	LAC, SAC	-	-	84	84,5	84,5	85 (30-32)	Défense 94, Equilibre 90, Tête 92, Détente 86	Placement, Marquage, Couverture, Défense en ligne	1 253
Nesta	30	187	LAC, SAC	-	-	-	-	82,5	84,5 (30-32)	Défense 95, Réaction 94, Jeu d'équipe 90	Extérieur, Marquage, Tacle glissé, Couverture, Défense en ligne	1 347
Puyol	28	178	SAC, AR	-	-	-	86,5	84,5	86,5 (28-32)	Défense 93, Condition physique 93, Réaction 90, Détente 92	Extérieur, Marquage, Tacle glissé, Couverture	1 420

Milieux de terrain

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
J.S. Park	25	175	MDf, MC, ML, MO, AI, SA	-	-	84,5	88,5	87,5	89,5 (30-31)	Condition physique 95, Accélération 86, Réaction 86, Agilité 86, Vitesse dribble 86, Jeu d'équipe 88	Dribble, Réflexe, Tir au centre, Extérieur	350
Lovre	24	189	MC, ML, MO	-	-	82	91	87,5	91 (29)	Equilibre 83, Condition physique 83, Précision passe courte 83, Puissance 85, Technique 83	Tir au centre, Tacle glissé	404
M'Bami	23	172	MDf, MC	-	-	84	90,5	88	90,5 (29-32)	Condition physique 85, Accélération 82, Agilité 82, Précision passe courte 88	Passeur	510
Maxi Rodriguez	25	174	ML, MO, SA, AV	-	-	81	87,5	89,5	92 (30)	Accélération 85, Puissance 86, Technique 84	Dribble, Réflexe, Extérieur	649
A. Smith	25	175	MC, ML, MO, SA, AV	-	-	84,5	93,5	92,5	93,5 (29-32)	Condition physique 87, Réaction 86, Agilité 86, Puissance 87, Tête 86, Détente 87	Placement, Réflexe, Buteur, Pointe, Passe sans contrôle, Tacle glissé	681
Mutu	27	180	ML, AI, SA, AV	-	-	-	90,5	86	87,5 (23), 90,5 (29)	Condition physique 85, Vitesse maximum 88, Accélération 90, Agilité 86, Précision dribble 85, Vitesse dribble 88, Précision coup franc 87, Courbe 85, Technique 87	Dribble, Extérieur	700
De La Peña	29	173	MC, MO	-	-	-	86	89,5	90,5 (32)	Précision passe courte 95, Précision passe longue 96, Courbe 90, Technique 94	Leader, Passeur, Centre, Passe sans contrôle, Extérieur	714
C. Ronaldo	21	184	ML, AI, SA	-	87,5	93	94,5	90,5	94,5 (26-29)	Agilité 95, Précision dribble 95, Vitesse dribble 95, Vitesse passe longue 90, Puissance 90, Technique 91	Dribble, Garder le ballon en dribble, Tir au centre, Extérieur	723
Joaquín	24	179	ML, AI	-	-	84,5	91,5	88	92,5 (28)	Accélération 91, Agilité 90, Précision dribble 92, Vitesse dribble 91	Dribble, Réflexe	760
Del Piero	31	173	MO, SA	-	-	-	-	87,5	88 (31)	Attaque 91, Précision dribble 91, Précision 90, Technique de tir 92, Précision coup franc 90, Courbe 91, Technique 93	Garder le ballon en dribble, Buteur, Côté, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	760
Van der Meyde	26	178	ML, AI	-	-	-	90,5	87,5	90,5 (29-30)	Vitesse maximum 86, Accélération 89, Précision dribble 88, Vitesse dribble 87	Dribble, Extérieur	774
A. Hleb	24	185	ML, MO	-	-	86	88,5	84,5	88,5 (26-29)	Accélération 92, Agilité 93, Précision dribble 89, Vitesse dribble 95	Dribble, Leader, Passeur, Passe sans contrôle, Extérieur	833
C. Seedorf	30	176	MC, ML, MO	-	-	-	-	87,5	88 (30-32)	Equilibre 90, Condition physique 90, Vitesse passe courte 90, Puissance 92, Technique 91, Jeu d'équipe 93	Garder le ballon en dribble, Passeur, Tir au centre, Centre, Passe sans contrôle, Extérieur	833
Rooney	20	178	MO, AI, SA, AV	-	89,5	93,5	93,5	92	93,5 (24-30)	Equilibre 90, Condition physique 90, Accélération 90, Vitesse passe courte 92, Puissance 90, Technique 90	Dribble, Garder le ballon en dribble, Réflexe, Passeur, Buteur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Extérieur, Tacle glissé	876
Joe Cole	24	175	ML, MO, AI, SA	-	-	87,5	91,5	88,5	92,5 (28)	Condition physique 94, Agilité 92, Précision dribble 93, Technique 91	Dribble, Garder le ballon en dribble, Passeur, Tir au centre, Extérieur	889
Pirlo	26	177	MDf, MO	-	-	-	92,5	91,5	93,5 (31)	Précision dribble 92, Précision passe courte 96, Vitesse passe courte 87, Précision passe longue 97, Précision coup franc 96, Courbe 95, Technique 95, Jeu d'équipe 91	Garder le ballon en dribble, Leader, Passeur, Tir au centre, Centre, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	921
Deisler	26	182	ML, MO	-	-	-	86	84	87,5 (26-28)	Précision passe longue 94, Vitesse passe longue 91, Précision coup franc 90, Courbe 92, Technique 90	Passeur, Côté, Extérieur	965
Riquelme	27	182	MO	-	-	-	89,5	87,5	90,5 (28)	Précision dribble 91, Précision passe courte 98, Vitesse passe courte 94, Précision passe longue 91, Technique 93	Garder le ballon en dribble, Leader, Passeur, Tir au centre, Centre, Tireur pénalties, Extérieur	1 044
Recoba	30	179	MO, AI, SA	-	-	-	-	88	89,5 (30)	Précision dribble 93, Précision passe longue 90, Vitesse passe longue 94, Puissance 93, Courbe 95, Technique 90	Dribble, Garder le ballon en dribble, Passeur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Extérieur	1 127
Beckham	30	182	MC, ML, MO	-	-	-	-	88	89,5 (30-32)	Précision passe longue 98, Vitesse passe longue 95, Précision coup franc 94, Courbe 98	Passeur, Tir au centre, Côté, Extérieur	1 149
Xabi Alonso	24	183	MDf	-	-	87,5	87,5	85	88 (26-28)	Précision passe courte 90, Vitesse passe courte 91, Précision passe longue 94, Vitesse passe longue 90, Jeu d'équipe 93	Passeur, Tir au centre, Centre, Extérieur	1 149
Kaká	24	183	ML, MO, SA	-	-	88,5	89,5	87,5	89,5 (29-31)	Attaque 87, Vitesse maximum 88, Accélération 90, Précision dribble 89, Vitesse dribble 97, Précision passe courte 87, Vitesse passe courte 88, Technique 93	Dribble, Passeur, Tir au centre, Extérieur	1 164

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES BASES
CRÉATION D'UNE LM
DÉROULEMENT DE LA LM
GESTION DE L'ÉQUIPE
ÉVOLUTION DES JOUEURS
TRANSFERTS ET CONTRATS
JOUEURS DE TALENT

Milieux de terrain (suite)

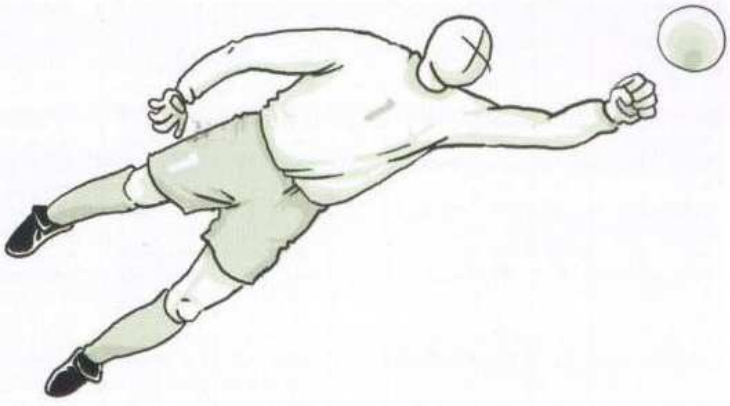
NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Essien	23	180	SAC, AR, MDf, MC	-	-	85	89,5	87,5	89,5 (28-31)	Condition physique 94, Réaction 86, Puissance 86, Jeu d'équipe 88	Centre	1 199
Deco	28	177	MC, MO	-	-	-	88	85	88 (28-30)	Condition physique 92, Précision dribble 90, Précision passe courte 91, Vitesse passe courte 90, Technique 92, Jeu d'équipe 92	Garder le ballon en dribble, Leader, Passeur, Tir au centre, Passe sans contrôle, Extérieur, Couverture	1 274
Totti	29	180	MO, SA, AV	-	-	-	91,5	88,5	91,5 (28-29)	Attaque 92, Précision dribble 91, Précision passe courte 93, Vitesse passe courte 96, Précision passe longue 92, Vitesse passe longue 92, Puissance 91, Technique de tir 90, Technique 94	Garder le ballon en dribble, Passeur, Buteur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	1 322
Xavi	26	170	MDf, MC	-	-	-	87,5	85	87,5 26-29)	Condition physique 92, Précision passe courte 97, Précision passe longue 93, Technique 91, Jeu d'équipe 94	Garder le ballon en dribble, Leader, Passeur, Passe sans contrôle, Extérieur	1 347
Gerrard	25	186	MDf, MC, ML, MO	-	-	89,5	89,5	86,5	90,5 (27)	Vitesse passe courte 99, Précision passe longue 97, Vitesse passe longue 96, Puissance 96	Leader, Tir au centre, Côté, Passe sans contrôle, Extérieur, Tacle glissé	1 358
Ronaldinho	26	181	MO, SA	-	-	-	94,5	91,5	94,5 (29)	Attaque 94, Accélération 92, Agilité 97, Précision dribble 96, Vitesse dribble 95, Précision passe courte 93, Précision passe longue 91, Technique 98	Dribble, Garder le ballon en dribble, Passeur, Côté, Passe sans contrôle, Extérieur	1 421
Ballack	29	179	MC, MO	-	-	-	88	87,5	88 (29-32)	Equilibre 90, Vitesse passe courte 97, Puissance 94, Tête 90, Détente 90	Garder le ballon en dribble, Placement, Passeur, Tir au centre, Centre, Passe sans contrôle, Extérieur	1 531
Lampard	27	183	MC, MO	-	-	-	89,5	87,5	89,5 (29-30)	Condition physique 97, Vitesse passe courte 94, Vitesse passe longue 90, Puissance 92	Placement, Réflexe, Passeur, Tir au centre, Centre, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	1 568

Attaquants

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
J. S. Park	25	175	MDf, MC, ML, MO, AI, SA	-	-	84,5	88,5	87,5	89,5 (30-31)	Condition physique 95, Accélération 86, Réaction 86, Agilité 86, Vitesse dribble 86, Jeu d'équipe 88	Dribble, Réflexe, Tir au centre, Extérieur	350
Zairi	24	183	AI, AV	-	-	82	91	86	91 (29)	Réaction 84, Précision dribble 84, Vitesse dribble 84, Technique 84	Dribble, Côté, Extérieur	495
Bamogo	23	176	AI, SA, AV	-	-	83	91	88	91 (29)	Vitesse maximum 84, Précision dribble 86, Détente 83	Lignes	523
Rosenberg	23	178	AI, AV	-	-	85	90,5	87,5	90,5 (27-32)	Equilibre 84, Réaction 83, Puissance 82, Technique de tir 83, Tête 82, Technique 84	Aucune	567
Maxi Rodriguez	25	174	ML, MO, SA, AV	-	-	81	87,5	89,5	92 (30)	Accélération 85, Puissance 86, Technique 84	Dribble, Réflexe, Extérieur	649
Forlán	26	179	AI, SA, AV	-	-	-	92,5	88	92,5 (29)	Accélération 88, Réaction 91, Technique de tir 91	Placement, Buteur, Lignes, Tir au centre, Passe sans contrôle, Extérieur	653
A. Smith	25	175	MC, ML, MO, SA, AV	-	-	84,5	93,5	92,5	93,5 (29-32)	Condition physique 87, Réaction 86, Agilité 86, Puissance 87, Tête 86, Détente 87	Placement, Réflexe, Buteur, Pointe, Passe sans contrôle, Tacle glissé	681
Caracciolo	24	194	AV	-	-	84	88	84	88 (26-29)	Attaque 82, Condition physique 84, Réaction 83, Puissance 82, Technique de tir 83, Tête 84, Technique 84	Buteur, Pointe, Passe sans contrôle	693
Mutu	27	180	ML, AI, SA, AV	-	-	-	90,5	86	87,5 (23), 90,5 (29)	Condition physique 85, Vitesse maximum 88, Accélération 90, Agilité 86, Précision dribble 85, Vitesse dribble 88, Précision coup franc 87, Courbe 85, Technique 87	Dribble, Extérieur	700
C. Ronaldo	21	184	ML, AI, SA	-	87,5	93	94,5	90,5	94,5 (26-29)	Agilité 95, Précision dribble 95, Vitesse dribble 95, Vitesse passe longue 90, Puissance 90, Technique 91	Dribble, Garder le ballon en dribble, Tir au centre, Extérieur	723
Joaquin	24	179	ML, AI	-	-	84,5	91,5	88	92,5 (28)	Accélération 91, Agilité 90, Précision dribble 92, Vitesse dribble 91	Dribble, Réflexe	760
Del Piero	31	173	MO, SA	-	-	-	-	87,5	88 (31)	Attaque 91, Précision dribble 91, Précision 90, Technique de tir 92, Précision coup franc 90, Courbe 91, Technique 93	Garder le ballon en dribble, Buteur, Côté, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	760
Martins	21	170	AI, AV	-	87	87,5	86,5	83	87,5 (22-28)	Vitesse maximum 99, Accélération 99, Agilité 97, Vitesse dribble 94, Détente 95	Dribble, Buteur, Côté, Extérieur	765
Van der Meyde	26	178	ML, AI	-	-	-	90,5	87,5	90,5 (29-30)	Vitesse maximum 86, Accélération 89, Précision dribble 88, Vitesse dribble 87	Dribble, Extérieur	774
Djibril Cissé	24	183	AV	-	-	87,5	87,5	84,5	88 (26-28)	Vitesse maximum 94, Accélération 93, Puissance 94, Technique de tir 90, Détente 91	Buteur, Passe sans contrôle	870
Rooney	20	178	MO, AI, SA, AV	-	89,5	93,5	93,5	92	93,5 (24-30)	Equilibre 90, Condition physique 90, Accélération 90, Vitesse passe courte 92, Puissance 90, Technique 90	Dribble, Garder le ballon en dribble, Réflexe, Passeur, Buteur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Extérieur, Tacle glissé	876
Joe Cole	24	175	ML, MO, AI, SA	-	-	87,5	91,5	88,5	92,5 (28)	Condition physique 94, Agilité 92, Précision dribble 93, Technique 91	Dribble, Garder le ballon en dribble, Passeur, Tir au centre, Extérieur	889
Berbatov	25	188	AV	-	-	84,5	89,5	87,5	89,5 27-32)	Attaque 86, Vitesse maximum 86, Technique de tir 89, Technique 87	Buteur, Pointe, Passe sans contrôle	906
Trézéguet	28	190	AV	-	-	-	89,5	86	89,5 (25-30)	Attaque 96, Réaction 97, Précision 96, Technique de tir 98, Tête 95	Placement, Buteur, Centre, Passe sans contrôle, Extérieur	979
Ibrahimovic	24	192	SA, AV	-	-	89,5	91,5	90,5	91,5 (28-31)	Attaque 90, Equilibre 97, Précision dribble 93, Puissance 88, Technique de tir 95, Technique 95	Dribble, Garder le ballon en dribble, Buteur, Pointe, Lignes, Passe sans contrôle, Extérieur	1 031

Attaquants (suite)

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Gilardino	23	184	SA, AV	-	-	91,5	91,5	88	91,5 (25-29)	Attaque 92, Réaction 93, Précision 92, Technique de tir 95, Tête 87	Placement, Réflexe, Buteur, Pointe, Lignes, Centre, Passe sans contrôle, Extérieur	1 097
Crespo	30	184	AV	-	-	-	-	86,5	89,5 (30)	Attaque 92, Réaction 94, Précision 95, Technique de tir 96, Tête 93	Placement, Buteur, Pointe, Passe sans contrôle, Extérieur	1 127
Owen	26	173	AV	-	-	-	87,5	84,5	88 (26-28)	Attaque 91, Vitesse maximum 91, Réaction 92, Précision 91, Technique de tir 94, Détente 92	Placement, Buteur, Buteur 1 contre 1, Lignes, Extérieur	1 127
Recoba	30	179	MO, AI, SA	-	-	-	-	88	89,5 (30)	Précision dribble 93, Précision passe longue 90, Vitesse passe longue 94, Puissance 93, Courbe 95, Technique 90	Dribble, Garder le ballon en dribble, Passeur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Extérieur	1 127
Adriano	24	189	AV	-	-	89,5	91,5	89,5	92,5 (28)	Attaque 91, Equilibre 97, Accélération 90, Vitesse passe longue 88, Puissance 99, Technique de tir 89, Technique 88	Dribble, Garder le ballon en dribble, Buteur, Pointe, Tir au centre, Côté, Extérieur	1 164
Kaka'	24	183	ML, MO, SA	-	-	88,5	89,5	87,5	89,5 (29-31)	Attaque 87, Vitesse maximum 88, Accélération 90, Précision dribble 89, Vitesse dribble 97, Précision passe courte 87, Vitesse passe courte 88, Technique 93	Dribble, Passeur, Tir au centre, Extérieur	1 164
Drogba	28	188	AV	-	-	-	88	84,5	88 (29)	Equilibre 91, Technique de tir 88, Détente 95, Technique 88	Placement, Buteur, Pointe, Passe sans contrôle	1 219
Totti	29	180	MO, SA, AV	-	-	-	91,5	88,5	91,5 (28-29)	Attaque 92, Précision dribble 91, Précision passe courte 93, Vitesse passe courte 96, Précision passe longue 92, Vitesse passe longue 92, Puissance 91, Technique de tir 90, Technique 94	Garder le ballon en dribble, Passeur, Buteur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	1 322
Shevchenko	29	183	AI, SA, AV	-	-	-	89,5	87,5	89,5 (29-31)	Attaque 97, Accélération 94, Réaction 90, Précision 97, Puissance 90, Technique de tir 90	Dribble, Placement, Buteur, Lignes, Tir au centre, Côté, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	1 347
Ronaldo	29	183	AV	-	-	-	92	88,5	92 (29)	Attaque 97, Accélération 95, Réaction 91, Précision dribble 92, Précision 98, Technique de tir 93, Technique 92	Dribble, Placement, Réflexe, Buteur, Buteur 1 contre 1, Lignes, Centre, Passe sans contrôle, Extérieur	1 358
Ronaldinho	26	181	MO, SA	-	-	-	94,5	91,5	94,5 (29)	Attaque 94, Accélération 92, Agilité 97, Précision dribble 96, Vitesse dribble 95, Précision passe courte 93, Précision passe longue 91, Technique 98	Dribble, Garder le ballon en dribble, Passeur, Côté, Passe sans contrôle, Extérieur	1 421
Van Nistelrooy	29	188	AV	-	-	-	88	86,5	88 (29-31)	Attaque 96, Equilibre 90, Réaction 96, Précision 96, Technique de tir 97	Placement, Buteur, Buteur 1 contre 1, Pointe, Lignes, Tireur pénalties, Passe sans contrôle	1 494
Eto'o	26	180	SA, AV	-	-	-	89,5	85	89,5 (26-29)	Attaque 93, Condition physique 90, Vitesse maximum 95, Accélération 97, Agilité 91, Vitesse dribble 93, Puissance 90	Dribble, Placement, Buteur 1 contre 1, Lignes, Tir au centre, Extérieur	1 531
Henry	28	188	AI, AV	-	-	-	93,5	91,5	93,5 (29-31)	Attaque 97, Vitesse maximum 93, Accélération 96, Précision dribble 94, Vitesse dribble 94, Précision 94, Technique de tir 93, Technique 96	Dribble, Garder le ballon en dribble, Réflexe, Passeur, Buteur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Côté, Tireur pénalties, Extérieur	1 532



JOUEURS PROMETTEURS

Gardiens de but

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Consigli	19	189	GB	-	82	89	91	89,5	91 (26-32)	Equilibre 83, Réaction 83, Détente 80	Aucune	287
Bonaglio	22	193	GB	-	-	82	91,5	87,5	91,5 (29)	Equilibre 85, Réaction 82, Puissance 80, Technique (gardien) 80	Aucune	312
N. Manfredini	17	190	GB	75	82	86,5	89,5	81,5	89,5 (27-30)	Réaction 80	Aucune	326
Tomaghi	17	192	GB	75,5	83	87,5	90,5	86	90,5 (27-29)	Réaction 80	Aucune	326
Vaton	17	180	GB	77,5	82,5	87,5	93,5	88	93,5 (29)	Equilibre 83, Réaction 82	Aucune	326
Mermillod	18	186	GB	-	79	85	90,5	86	90,5 (29)	Réaction 83, Détente 84	Aucune	326
Pigolo	20	186	GB	-	88	87	89,5	86	89,5 (26-30)	Equilibre 81, Réaction 83	Aucune	338
Renato Dossena	19	188	GB	-	77	83	90,5	86,5	90,5 (29)	Equilibre 81, Réaction 80	Aucune	364
Sennaoui	19	190	GB	-	79	84,5	91	86,5	91 (29)	Réaction 81	Aucune	364
Buenna	19	191	GB	-	83	88	90,5	87,5	91 (28)	Equilibre 85, Réaction 83, Puissance 83	Aucune	364
Andujar	22	194	GB	-	-	84,5	88	87	88 (28-32)	Equilibre 87, Réaction 86, Puissance 81, Technique (gardien) 81	Aucune	377
Coe	21	191	GB	-	80	86	91,5	90,5	91,5 (28-32)	Equilibre 82, Réaction 86, Puissance 80, Détente 80	Aucune	377
Pruzo	22	184	GB	-	-	87,5	92	88	92 (27-30)	Défense 80, Réaction 87, Détente 81, Technique (gardien) 83	Aucune	384
Curci	20	191	GB	-	83,5	88,5	91,5	91,5	91,5 (28-33)	Défense 80, Equilibre 87, Réaction 88, Puissance 81	Aucune	415

Défenseurs

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	EVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Merto Segal	18	180	AR, ML	-	80	89,5	88	85	89,5 (25-28)	Condition physique 82	Aucune	326
Micah Richards	18	186	SAC, MDf	-	82	88	88	85	88 (25-29)	Equilibre 83, Vitesse maximum 83, Accélération 82	Aucune	326
Huddlestone	19	188	SAC, MC	-	76	82,5	89,5	87,5	89,5 (27-31)	Equilibre 81, Condition physique 80, Puissance 85	Aucune	326
Adriano	21	172	AR, ML	-	79,5	84	90,5	87,5	90,5 (29)	Condition physique 82, Vitesse maximum 82, Vitesse dribble 83, Précision passe longue 81, Vitesse passe longue 81	Dribble, Côté	350
Nathan Ashton	19	175	AR	-	75,5	85	89,5	84,5	89,5 (26-29)	Vitesse maximum 80	Aucune	350
Walker	17	181	SAC, MC	74	78	87	89,5	86,5	89,5 (26-30)	Condition physique 78	Aucune	350
Martin	20	185	AR	-	75	84	88	83	88 (26-29)	Condition physique 80, Vitesse maximum 82	Aucune	364
Reto Ziegler	20	183	AR, AL, ML	-	78	87,5	89,5	86,5	89,5 (26-30)	Condition physique 80, Précision passe longue 81, Courbe 81	Aucune	371
Wallace	20	168	AR, AL, ML, AI	-	80	89,5	88	85	89,5 (25-28)	Vitesse maximum 82, Accélération 85, Agilité 87, Vitesse dribble 83, Courbe 83	Dribble, Extérieur	377
Reo Coker	21	175	AR, MC, ML	-	77	82,5	89,5	86,5	89,5 (27-30)	Equilibre 82, Condition physique 85, Puissance 85	Réflexe, Tir au centre, Tacle glissé	423
Heitinga	22	180	LAC, SAC, AR, MDf	-	-	84,5	91,5	88	91,5 (29)	Condition physique 84, Réaction 82, Vitesse passe courte 82, Précision passe longue 84, Vitesse passe longue 87, Puissance 85, Détente 82	Marquage, Tacle glissé, Défense en ligne	538
Mathieu	22	190	AR, MDf, MC, ML	-	-	87,5	88	86	88 (26-31)	Condition physique 90, Puissance 88, Précision coup franc 84	Réflexe, Passeur, Tir au centre, Extérieur	575
Schweinsteiger	21	181	AR, AL, MC, ML, MO	-	82	87,5	91,5	88	91,5 (28-29)	Agilité 83, Précision dribble 84, Vitesse dribble 83, Puissance 85, Technique 86	Dribble, Réflexe, Tir au centre	760

Milieux de terrain

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	EVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Aissati	17	174	MC, ML, MO	79,5	90	92,5	92,5	90,5	92,5 (23-29)	Condition physique 82, Agilité 83, Précision dribble 83, Précision passe courte 82, Technique 85	Garder le ballon en dribble, Passeur, Centre, Extérieur	302
Anderson	18	176	MO, SA	-	80	85	92,5	89,5	92,5 (29)	Accélération 85, Agilité 88, Précision dribble 84, Technique 85	Dribble, Passeur, Extérieur	308
J. De Guzman	18	173	MC, MO	-	85	90,5	90,5	86,5	90,5 (23-29)	Condition physique 88, Accélération 83, Agilité 86, Précision passe longue 83	Réflexe, Centre, Extérieur	323
Polito	17	176	MO, SA	75	79,5	84,5	91	87,5	91 (29)	Condition physique 81	Aucune	326
Merto Segal	18	180	AR, ML	-	80	89,5	88	85	89,5 (25-28)	Condition physique 82, Vitesse maximum 80	Aucune	326
Micah Richards	18	186	SAC, MDf	-	82	88	88	85	88 (25-29)	Equilibre 83, Vitesse maximum 83, Accélération 82	Aucune	326
Huddlestone	19	188	SAC, MC	-	76	82,5	89,5	87,5	89,5 (27-31)	Equilibre 81, Condition physique 80, Puissance 85	Aucune	326
Miraltas	18	179	ML, AV	-	78	87,5	90,5	87,5	90,5 (26-29)	Accélération 81, Précision dribble 80, Puissance 80	Aucune	326
Obinna	19	182	ML, AV	-	84	87	91,5	87	93,5 (27)	Vitesse maximum 94, Accélération 93, Agilité 85, Précision dribble 83, Vitesse dribble 96, Puissance 86	Dribble	332
Agbonlahor	19	180	ML, AV	-	78	89,5	88	85	89,5 (24-28)	Vitesse maximum 84, Accélération 83, Vitesse dribble 82	Aucune	338
João Moutinho	19	170	MDf, MC, ML, MO	-	85	90,5	88	81,5	90,5 (23-26)	Condition physique 84, Agilité 86, Précision passe courte 85, Technique 85	Passeur, Centre	339
Anita	17	167	MC, AI	75,5	84,5	91,5	90,5	87,5	91,5 (23-27)	Condition physique 81, Accélération 81, Agilité 82, Technique 81	Aucune	350
Adriano	21	172	AR, ML	-	79,5	84	90,5	87,5	90,5 (29)	Condition physique 82, Vitesse maximum 82, Vitesse dribble 83, Précision passe longue 81, Vitesse passe longue 81	Dribble, Côté	350
Walton	18	186	MC	-	82	87,5	89,5	86,5	90,5 (26)	Equilibre 82, Condition physique 83, Vitesse maximum 80	Aucune	350
Paul Anderson	17	175	ML	75	78	89,5	89,5	86,5	89,5 (25-29)	Vitesse dribble 83, Technique 80	Aucune	350
Walker	17	181	SAC, MC	74	78	87	89,5	86,5	89,5 (26-30)	Condition physique 78	Aucune	350
Reid	18	178	MC	-	79	88	87,5	84	88 (25-28)	Vitesse maximum 80	Aucune	350
Dos Santos	16	170	MO, SA, AV	79	85	92,5	92,5	89,5	92,5 (25-29)	Accélération 83, Agilité 86, Précision dribble 81, Technique 82	Passeur, Lignes, Passe sans contrôle	356
Rajika Rudea	20	175	MO, SA, AV	-	79,5	87,5	91,5	88	91,5 (27-30)	Accélération 82, Réaction 83, Agilité 84, Technique 84	Aucune	364
Reto Ziegler	20	183	AR, AL, ML	-	78	87,5	89,5	86,5	89,5 (26-30)	Condition physique 80, Précision passe longue 81, Courbe 81	Aucune	371
Wallace	20	168	AR, AL, ML, AI	-	80	89,5	88	85	89,5 (25-28)	Vitesse maximum 82, Accélération 85, Agilité 87, Vitesse dribble 83, Courbe 83	Dribble, Extérieur	377
Gurham	19	183	MC, ML	-	85	83,5	90	89,5	88 (22), 91,5 (30-31)	Equilibre 86, Condition physique 83, Vitesse maximum 81, Vitesse passe longue 80, Puissance 84	Aucune	384
N'Zogbia	19	170	MC, ML, MO	-	84,5	89,5	91,5	88	92,5 (28)	Accélération 85, Agilité 87, Précision dribble 84, Puissance 84, Technique 84	Dribble, Tir au centre, Extérieur	415
Reo Coker	21	175	AR, MC, ML	-	77	82,5	89,5	86,5	89,5 (27-30)	Equilibre 82, Condition physique 85, Puissance 85	Réflexe, Tir au centre, Tacle glissé	423
Farfán	21	180	ML, AI, SA, AV	-	82,5	87,5	92,5	88	92,5 (29)	Accélération 84, Précision dribble 84, Puissance 84	Garder le ballon en dribble, Réflexe, Buteur, Tir au centre, Côté	453
Downing	21	182	MC, ML, AI	-	81,5	88	89,5	87,5	89,5 (26-30)	Accélération 84, Précision passe longue 86, Vitesse passe longue 84, Courbe 87	Passeur	468
Nasri	18	177	ML, MO, SA	-	85	89	90,5	87,5	91 (27)	Vitesse maximum 82, Accélération 82, Agilité 83, Technique 86	Garder le ballon en dribble, Leader, Extérieur	474
Lennon	19	173	ML	-	79,5	81,5	91,5	88	91,5 (28-30)	Vitesse maximum 90, Accélération 88, Agilité 88	Dribble, Côté	502
Heitinga	22	180	LAC, SAC, AR, MDf	-	-	84,5	91,5	88	91,5 (29)	Condition physique 84, Réaction 82, Vitesse passe courte 82, Précision passe longue 84, Vitesse passe longue 87, Puissance 85, Détente 82	Marquage, Tacle glissé, Défense en ligne	538
Walcott	17	170	ML, AI, AV	79,5	85	91	87,5	93,5	91 (25), 93,5 (33)	Vitesse maximum 89, Accélération 92, Agilité 84, Vitesse dribble 86	Dribble	540
Cesc Fabregas	18	180	MC, ML, MO	-	85	90	92,5	90	92,5 (28-30)	Condition physique 82, Précision dribble 84, Précision passe courte 84, Précision passe longue 82, Puissance 82, Technique 87	Garder le ballon en dribble, Réflexe, Passeur, Tir au centre, Extérieur	575
Mathieu	22	190	AR, MDf, MC, ML	-	-	87,5	88	86	88 (26-31)	Condition physique 90, Puissance 88, Précision coup franc 84	Réflexe, Passeur, Tir au centre, Extérieur	575
Routledge	21	170	ML, AI, AV	-	80	86	90,5	87,5	91,5 (28)	Vitesse maximum 86, Accélération 85, Agilité 86, Précision dribble 85, Vitesse dribble 85	Dribble	579

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

LES BASES
CRÉATION D'UNE LM
DÉROULEMENT DE LA LM
GESTION DE L'ÉQUIPE
ÉVOLUTION DES JOUEURS
TRANSFERTS ET CONTRATS
JOUEURS DE TALENT

Milieux de terrain (suite)

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Aquilani	21	186	MDf, MC, ML, MO	-	81,5	88	88	85	88 (25-29)	Condition physique 82, Vitesse maximum 83, Précision dribble 82, Précision passe courte 82, Puissance 83, Technique de tir 84, Technique 84	Réflexe, Passeur, Extérieur	622
Podolski	20	180	MO, AI, SA, AV	-	80	87,5	90	88	91,5 (28)	Accélération 85, Agilité 83, Puissance 84	Réflexe	729
Schweinsteiger	21	181	AR, AL, MC, ML, MO	-	82	87,5	91,5	88	91,5 (28-29)	Agilité 83, Précision dribble 84, Vitesse dribble 83, Puissance 85, Technique 86	Dribble, Réflexe, Tir au centre	760
Messi	18	170	MO, SA	-	86,5	92,5	91,5	88	93 (27)	Accélération 90, Agilité 94, Précision dribble 90, Vitesse dribble 92	Dribble, Réflexe, Côté, Extérieur	763
Iniesta	21	170	MC, MO	-	82,5	89,5	89,5	85	89,5 (25-29)	Condition physique 86, Précision dribble 88, Précision passe courte 87, Technique 86	Leader, Passeur, Passe sans contrôle, Extérieur	929
Robben	22	180	ML, AI, SA	-	-	86,5	87,5	85	88 (27-28)	Vitesse maximum 87, Accélération 90, Agilité 87, Précision dribble 91, Vitesse dribble 95, Technique 87	Dribble, Réflexe, Extérieur	1 164
Robinho	22	172	ML, MO, AI, SA	-	-	88,5	88,5	85	88,5 (25-30)	Agilité 93, Précision dribble 96, Vitesse dribble 90, Technique 92	Dribble, Garder le ballon en dribble, Côté, Extérieur	1 427

Attaquants

NOM	ÂGE	TAILLE (CM)	POSTES	ÉVOLUTION GLOBALE AU FIL DES ANS						CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE INITIAL
				17	21	25	29	33	Apogée (âge)			
Anderson	18	176	MO, SA	-	80	85	92,5	89,5	92,5 (29)	Accélération 85, Agilité 88, Précision dribble 84, Technique 85	Dribble, Passeur, Extérieur	308
Polito	17	176	MO, SA	75	79,5	84,5	91	87,5	91 (29)	Condition physique 81	Aucune	326
Foti	17	192	AV	75	78,5	87,5	90,5	87,5	90,5 (26-29)	Technique 80	Aucune	326
Volpato	19	186	AV	-	76,5	86	90,5	86,5	90,5 (26-29)	Equilibre 82, Puissance 82, Détente 81	Buteur	326
Mirallas	18	179	ML, AV	-	78	87,5	90,5	87,5	90,5 (26-29)	Accélération 81, Précision dribble 80, Puissance 80	Aucune	326
Obinna	19	182	ML, AV	-	84	87	91,5	87	93,5 (27)	Vitesse maximum 94, Accélération 93, Agilité 85, Précision dribble 83, Vitesse dribble 96, Puissance 86	Dribble	332
Agbonlahor	19	180	ML, AV	-	78	89,5	88	85	89,5 (24-28)	Vitesse maximum 84, Accélération 83, Vitesse dribble 82	Aucune	338
Ismaël Bangoura	21	174	AI, AV	-	77,5	85	90,5	89,5	90,5 (27-32)	Vitesse maximum 82, Accélération 85, Agilité 85, Précision dribble 82, Vitesse dribble 82, Technique de tir 82	Dribble	338
Anita	17	167	MC, AI	75,5	84,5	91,5	90,5	87,5	91,5 (23-27)	Condition physique 81, Accélération 81, Agilité 82, Technique 81	Aucune	350
Cherga	18	175	SA, AV	-	81	90,5	89,5	86	90,5 (25-28)	Vitesse maximum 80, Accélération 82, Agilité 83, Précision dribble 80, Technique 80	Extérieur	350
Vaughan	17	180	AV	75,5	84,5	90,5	90,5	87,5	90,5 (25-30)	Vitesse maximum 80, Vitesse dribble 81	Aucune	350
Ishmael Miller	18	191	AV	-	77	89,5	88	84,5	89,5 (25-28)	Vitesse maximum 83, Agilité 80	Aucune	350
Dos Santos	16	170	MO, SA, AV	79	85	92,5	92,5	89,5	92,5 (25-29)	Accélération 83, Agilité 86, Précision dribble 81, Technique 82	Passeur, Lignes, Passe sans contrôle	356
Benzema	18	182	AI, SA, AV	-	77	84	89,5	88	89,5 (27-31)	Vitesse maximum 81, Accélération 80	Aucune	356
Soldado	20	179	AV	-	77,5	89,5	88,5	86	89,5 (25-28)	Réaction 83, Précision 81, Puissance 85, Technique de tir 80	Aucune	364
Rajka Rudea	20	175	MO, SA, AV	-	79,5	87,5	91,5	88	91,5 (27-30)	Accélération 82, Réaction 83, Agilité 84, Technique 84	Aucune	364
Wallace	20	168	AR, AL, ML, AI	-	80	89,5	88	85	89,5 (25-28)	Vitesse maximum 82, Accélération 85, Agilité 87, Vitesse dribble 83, Courbe 83	Dribble, Extérieur	377
Okaka	16	182	AV	78,5	82	92,5	91,5	88,5	92,5 (25-28)	Vitesse maximum 82, Accélération 81, Agilité 84, Précision dribble 83, Vitesse dribble 81, Technique 84	Aucune	445
Babel	19	185	AI, AV	-	85	89,5	92,5	88	92,5 (29)	Equilibre 84, Vitesse maximum 86, Accélération 85, Précision dribble 86, Vitesse dribble 85, Puissance 87, Technique de tir 86, Détente 85, Technique 86	Dribble, Garder le ballon en dribble, Buteur, Tir au centre	453
Farfán	21	180	ML, AI, SA, AV	-	82,5	87,5	92,5	88	92,5 (29)	Accélération 84, Précision dribble 84, Puissance 84	Garder le ballon en dribble, Réflexe, Buteur, Tir au centre, Côté	453
Downing	21	182	MC, ML, AI	-	81,5	88	89,5	87,5	89,5 (26-30)	Accélération 84, Précision passe longue 86, Vitesse passe longue 84, Courbe 87	Passeur	468
Nasri	18	177	ML, MO, SA	-	85	89	90,5	87,5	91 (27)	Vitesse maximum 82, Accélération 82, Agilité 83, Technique 86	Garder le ballon en dribble, Leader, Extérieur	474
Agüero	17	172	SA, AV	80	85	92,5	93,5	90	93,5 (26-30)	Vitesse maximum 86, Accélération 93, Agilité 89, Vitesse dribble 86	Dribble	478
Kalou	20	185	AI, SA, AV	-	82	91,5	90,5	87,5	91,5 (25-28)	Vitesse maximum 84, Accélération 84, Précision dribble 83, Vitesse dribble 83, Technique 86	Dribble, Buteur	523
Walcott	17	170	ML, AI, AV	79,5	85	91	87,5	93,5	91 (25), 93,5 (33)	Vitesse maximum 89, Accélération 92, Agilité 84, Vitesse dribble 86	Dribble	540
Pazzini	21	180	SA, AV	-	79,5	86	90,5	87,5	90,5 (26-30)	Condition physique 84, Accélération 83, Réaction 83, Agilité 82, Détente 84	Placement, Buteur, Lignes, Passe sans contrôle	550
C. Cole	22	191	AV	-	-	85	87,5	85	89,5 (27)	Vitesse maximum 87, Accélération 86, Précision dribble 84, Détente 84	Pointe	557
Routledge	21	170	ML, AI, AV	-	80	86	90,5	87,5	91,5 (28)	Vitesse maximum 86, Accélération 85, Agilité 86, Précision dribble 85, Vitesse dribble 85	Dribble	579
D. Bent	22	180	AV	-	-	88	89,5	87,5	89,5 (26-30)	Vitesse maximum 94, Agilité 88, Vitesse dribble 91, Détente 93	Buteur	592
Frei	22	185	AV	-	-	87,5	91,5	87,5	91,5 (26-29)	Attaque 85, Réaction 86, Technique de tir 85	Placement, Buteur, Lignes, Côté	718
Podolski	20	180	MO, AI, SA, AV	-	80	87,5	90	88	91,5 (28)	Accélération 85, Agilité 83, Puissance 84	Réflexe	729
Tevez	22	170	SA, AV	-	-	87,5	93,5	89,5	93,5 (29)	Equilibre 89, Précision dribble 88, Vitesse dribble 87, Technique 87	Garder le ballon en dribble, Buteur 1 contre 1, Extérieur	760
Messi	18	170	MO, SA	-	86,5	92,5	91,5	88	93 (27)	Accélération 90, Agilité 94, Précision dribble 90, Vitesse dribble 92	Dribble, Réflexe, Côté, Extérieur	763
Fernando Torres	22	183	AV	-	-	91,5	92,5	90	92,5 (26-30)	Attaque 87, Accélération 87, Précision dribble 86, Précision 87, Technique de tir 90, Technique 90	Buteur, Pointe, Extérieur Passe sans contrôle,	1 046
Robben	22	180	ML, AI, SA	-	-	86,5	87,5	85	88 (27-28)	Vitesse maximum 87, Accélération 90, Agilité 87, Précision dribble 91, Vitesse dribble 95, Technique 87	Dribble, Réflexe, Extérieur	1 164
Robinho	22	172	ML, MO, AI, SA	-	-	88,5	88,5	85	88,5 (25-30)	Agilité 93, Précision dribble 96, Vitesse dribble 90, Technique 92	Dribble, Côté, Extérieur Garder le ballon en dribble	1 427

adidas
AFA

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
EQUIPES NATIONALES
EQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

ÉQUIPES ET JOUEURS

Ce chapitre étudie en détail les joueurs et équipes les plus efficaces de PES 6, à la fois en passant au crible les capacités des premiers et en fournissant des conseils et des suggestions tactiques de haut niveau pour les secondes.

Si vous connaissez bien les meilleurs éléments (meneurs de jeu, récupérateurs, chasseurs de buts, techniciens hors pair...) et les forces et faiblesses de chacune des équipes présentées, vous serez en mesure d'adapter votre stratégie en fonction de vos adversaires, ce qui vous donnera un avantage considérable.

INTRODUCTION

1 **Fiche des joueurs** : cette page dresse la liste des caractéristiques des 23 joueurs les plus importants de l'équipe.

2 **Capacités** : cette section du tableau révèle tous les attributs des joueurs, ce qui permet de se faire une idée de leur potentiel sur le terrain.

3 **Capacités spéciales** : cette section recense les capacités spéciales que possèdent les joueurs.

4 **Feintes** : cette section dévoile les mouvements spéciaux auxquels ont accès certains joueurs. Consultez le chapitre Entraînement si vous souhaitez en savoir plus sur ces mouvements.

FEINTES	ABBRÉVIATION	PAGE
Feinte de corps	FC	52
Double contact	DC	52
Intérieur-extérieur	IE	52
Demi-tour à la Cruyff	½	53
Quart de tour	¼	53
Lob enveloppé	LE	55
Elastico	EL	54

5 **Évaluation** : en tenant compte des capacités de base et spéciales de chacun, cette section propose pour chaque joueur une évaluation de ses performances dans divers domaines présentés ci-après (voir « Les superstars de PES 6 »). Une flèche pointée vers le haut traduit un talent hors du commun, une vers le bas signale une faiblesse ; l'absence de toute flèche correspond à un niveau correct dans le domaine concerné (exception faite des coups de pieds arrêtés) pour peu que le joueur occupe son poste de prédilection.

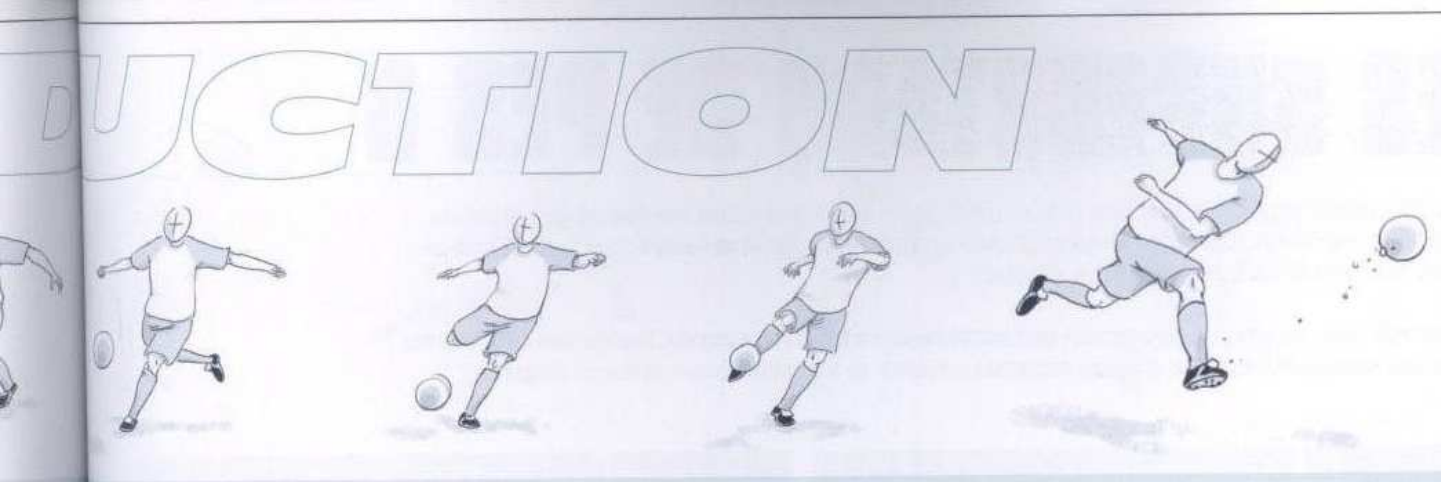
6 **Fiche de l'équipe** : cette page vous livre des informations essentielles sur l'organisation et les qualités intrinsèques de l'équipe.

7 **Forces et faiblesses** : ce tableau souligne les forces et faiblesses les plus caractéristiques de l'équipe. Il peut offrir des détails aussi bien sur des joueurs précis, des secteurs particuliers (tels que la défense, le milieu de terrain ou l'attaque) ou sur les qualités et les lacunes d'ensemble de la formation.

8 **Formation recommandée** : un système de jeu « équilibré » particulièrement fiable est proposé pour chaque équipe, en tenant compte de ses forces et ses faiblesses. Vous aurez naturellement intérêt à l'adapter selon vos préférences personnelles, mais il constitue néanmoins une base de départ appréciable.

9 **Formations alternatives** : comme l'explique le chapitre « Tactiques de jeu » à la page 73, assigner des formations alternatives aux touches de stratégies manuelles représente souvent un atout majeur. Les deux systèmes de remplacement suggérés, l'un défensif, l'autre offensif, s'appliquent aux compositions d'équipe décrites dans le schéma de la formation recommandée. Si vous y apportez des modifications, veillez à ce que les joueurs sélectionnés puissent s'adapter à leurs postes éventuels au sein des trois systèmes de jeu.

10 **Réglages tactiques** : les options Ligne arrière et Hors-jeu (voir page 77 du chapitre Tactiques de jeu) de l'écran Réglages de formation ont une grande influence sur le comportement de votre équipe, d'où l'importance de leur réglage pour chacune des trois formations présentées.



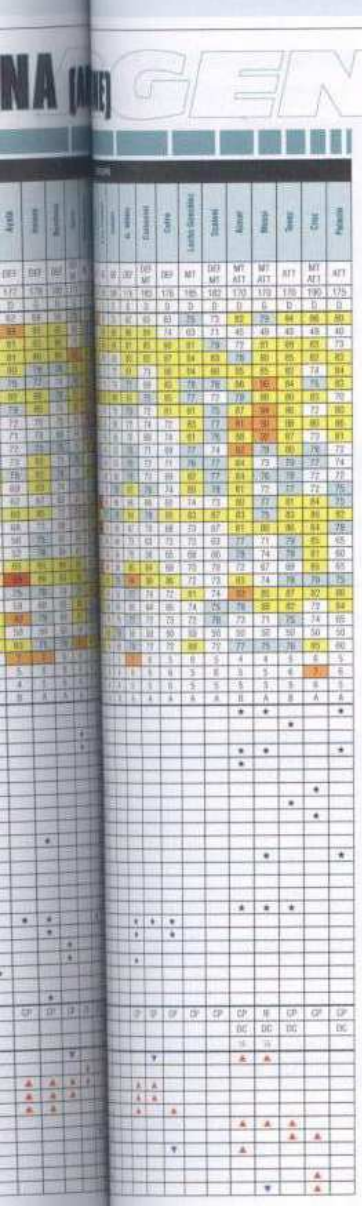
INTRODUCTION
PRINCIPES DU
ENTRAÎNEMEN
MOUVEMENTS
TACTIQUES DE
LIGUE DES MA
ÉQUIPES ET JO
SUPPLÉMENTS
INDEX

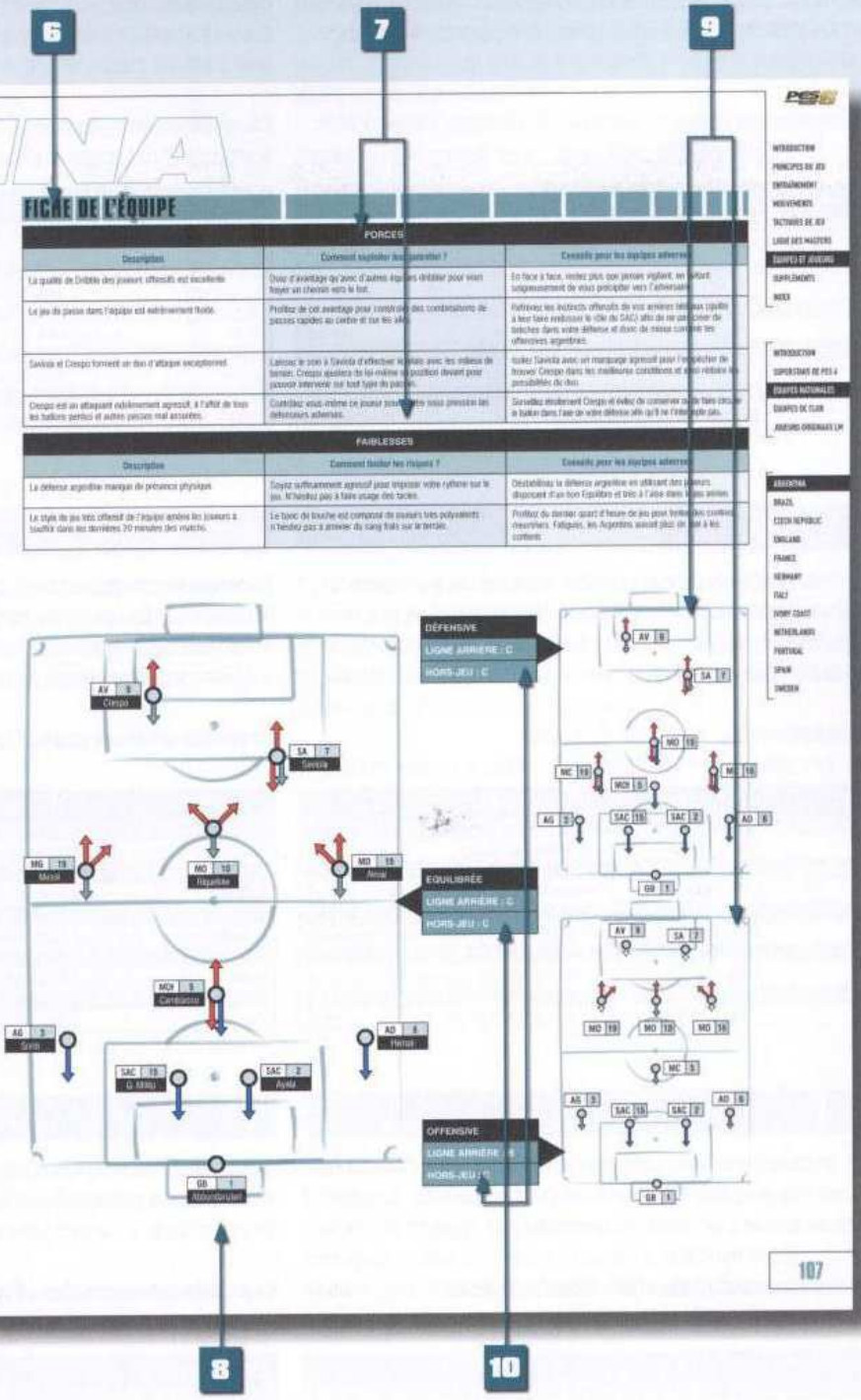
INTRODUCTIO
SUPERSTARS
EQUIPES NATI
EQUIPES DE C
JOUEURS ORI

6

7

9





8

10

LES SUPERSTARS DE PES 6

Dans Pro Evolution Soccer 6, la différence entre un bon joueur et un joueur de classe mondiale est plus accentuée que jamais : le dribble de Ronaldinho, le marquage serré de Nesta ou les passes de Gerrard n'ont aucune commune mesure avec ceux et celles des joueurs plus standards.

Les tableaux suivants regroupent les joueurs les plus exceptionnels présents dans ce chapitre. Des formules très complètes basées sur les capacités de base et spéciales des joueurs ont permis de déterminer les stars de chaque catégorie.

VITESSE

Description : un joueur doté d'une bonne vitesse est rapide comme l'éclair, avec ou sans le ballon. Il est à même de semer la plupart de ses rivaux.

Capacités déterminantes : Vitesse maximum, Accélération, Vitesse dribble

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Eto'o	AV, SA	FC Barcelona
Henry	AV, AI	Arsenal/France
A. Hleb	MO, ML	Arsenal
Joaquin	AI, ML	Spain (Espagne)
Kaka'	ML, MO, SA	A.C. Milan / Brasil (Brésil)
Orondor	AI, ML	Germany (Allemagne)
Reyes	SA, AI, ML	Real Madrid / Spain (Espagne)
Robben	AI, ML, SA	London FC / Netherlands (Pays-Bas)
C. Ronaldo	AI, ML, SA	Manchester United/Portugal
Wright-Phillips	ML, AI, SA	London FC

DÉFENSE

Description : un joueur maître dans l'art de la défense a des dons d'anticipation. Il a l'art de se trouver au bon endroit au bon moment, et peut compter sur un physique solide.

Capacités déterminantes : Défense, Equilibre, Réaction ; étoiles Marquage, Couverture et Défense ligne.

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Campbell	SAC	England (Angleterre)
F. Cannavaro	SAC	Real Madrid/Italy (Italie)
R. Carvalho	SAC, LAC	London FC/Portugal
R. Ferdinand	SAC, LAC	Manchester United/England (Angleterre)
Maldini	SAC, LAC, AR	A.C. Milan
Nesta	SAC, LAC	A.C. Milan/Italy (Italie)
Puyol	SAC, AR	FC Barcelona/Spain (Espagne)
Samuel	SAC	Inter
Terry	SAC, LAC	London FC/England (Angleterre)
Thuram	SAC, AR	FC Barcelona/France

ENDURANCE

Description : les joueurs endurants ont des ressources physiques et mentales extraordinaires et subissent moins les effets de la perte de condition physique. En fin de match, là où les autres joueurs accusent le coup, ces superstars restent quasiment au meilleur de leur forme.

Capacités déterminantes : Physique et Mental

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Deco	MC, MO	FC Barcelona/Spain (Espagne)
Gattuso	MDf, MC, ML	A.C. Milan/Italy (Italie)
Kuyt	AV, SA, AI	Merseyside Red/Netherlands (Pays-Bas)
Lampard	MC, MO	London FC/England (Angleterre)
Ljungberg	MO, ML, SA	Arsenal/Sweden (Suède)
Nedved	MC, ML, MO	Juventus/Czech Republic (République tchèque)
J.S. Park	MC, MO, SA	Manchester United
Puyol	SAC, AR	FC Barcelona/Spain (Espagne)
Xavi	MC, MDf	FC Barcelona/Spain (Espagne)
Zambrotta	AR, AL, ML	FC Barcelona/Italy (Italie)

TACLE

Description : un joueur doué en matière de tacle s'avère excellent récupérateur, tenace et extrêmement puissant. Il pose des difficultés même aux plus habiles des dribbleurs et a des chances de leur subtiliser le ballon en cas de duel.

Capacités déterminantes : Défense, Réaction ; étoile Tacle glissé

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
F. Cannavaro	SAC	Real Madrid/Italy (Italie)
R. Carvalho	SAC, LAC	London FC/Portugal
R. Ferdinand	SAC, LAC	Manchester United/England (Angleterre)
Gattuso	MDf, MC, ML	A.C. Milan/Italy (Italie)
Heinze	AR, SAC	Manchester United/Argentina (Argentine)
Maldini	SAC, LAC, AR	A.C. Milan
G. Milito	SAC, LAC	Argentina (Argentine)
Nesta	SAC, LAC	A.C. Milan/Italy (Italie)
Puyol	SAC, AR	FC Barcelona/Spain (Espagne)
Thuram	SAC, AR	FC Barcelona/France

DÉFENSE AÉRIENNE

Description : un joueur doué en défense aérienne prend souvent le dessus sur ses vis-à-vis à la réception des centres dans sa surface de réparation. Un tel élément vous aidera à éviter d'encaisser des buts gratuits sur corner.

Capacités déterminantes : Taille, Tête, Détente, Réaction

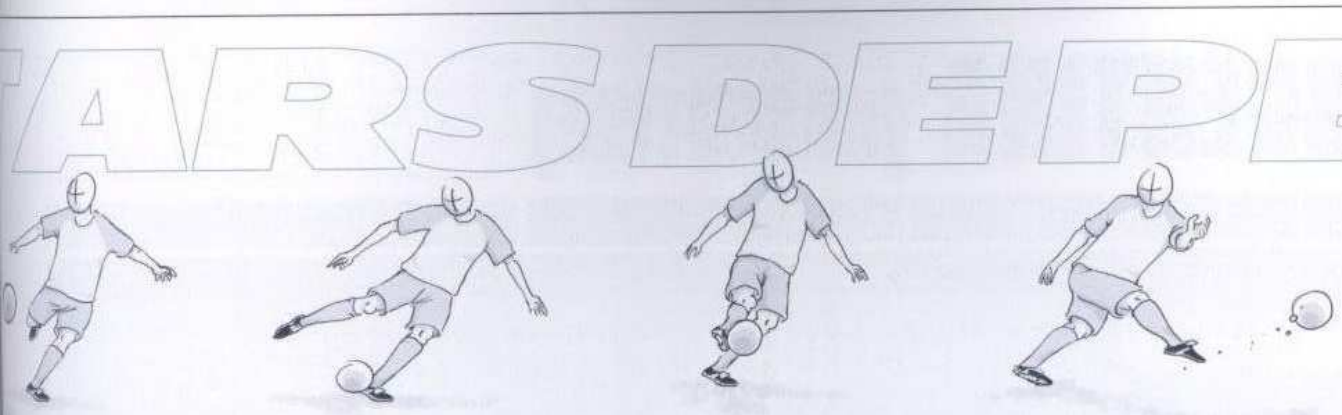
JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Ayala	SAC, AR, LAC	Valencia C.F./Argentina (Argentine)
Campbell	SAC	England (Angleterre)
F. Cannavaro	SAC	Real Madrid/Italy (Italie)
Iván Córdoba	SAC, AR	Inter
R. Ferdinand	SAC, LAC	Manchester United/England (Angleterre)
R. Kovac	MDf, SAC, LAC	Juventus
Nesta	SAC, LAC	AC Milan/Italy (Italie)
Samuel	SAC	Inter
Terry	SAC, LAC	London FC/England (Angleterre)
Thuram	SAC, AR	FC Barcelona/France

DRIBBLE

Description : un bon dribleur est agile et possède un don pour les feintes et les gestes spectaculaires. Capable d'éviter des tacles avec une facilité déconcertante, il se révèle souvent très agréable à contrôler.

Capacités déterminantes : Précision dribble, Agilité

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Cassano	SA, MO	Real Madrid
Joe Cole	ML, MO, SA	London FC/England (Angleterre)
Joaquin	AI, ML	Spain (Espagne)
Messi	SA, MO	FC Barcelona/Argentina (Argentine)
Recoba	SA, MO, AI	Inter
Robinho	SA, AI, MO	Real Madrid/Brazil (Brésil)
Ronaldinho	SA, MO	FC Barcelona/Brazil (Brésil)
C. Ronaldo	AI, ML, SA	Manchester United/Portugal
Rosický	MO, MC	Arsenal/Czech Republic (République tchèque)
Saviola	AV, SA	FC Barcelona/Argentina (Argentine)



BUTEUR

Description : un bon buteur fait preuve d'opportunisme et d'une aptitude à marquer inouïe. Excellent finisseur, même sous pression, il est la hantise des défenses adverses.

Capacités déterminantes : Précision, Technique de tir, Puissance ; étoiles Buteur, Buteur en 1 contre 1 et Passe sans contrôle.

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Crespo	AV	Inter/Argentina (Argentine)
Gilardino	AV, SA	A.C. Milan/Italy (Italie)
Gudjohnsen	AV, SA, MO	FC Barcelona
Henry	AV, AI	Arsenal/France
Makaay	AV, AI	Bayern München
Ronaldo	AV	Real Madrid/Brazil (Brésil)
Shevchenko	AV, SA, AI	London FC
Totti	AV, SA, MO	Italy (Italie)
Trézéguet	AV	Juventus/France
Van Nistelrooy	AV	Real Madrid/Netherlands (Pays-Bas)

ATTAQUANT DE POINTE

Description : un bon attaquant de pointe s'illustre à la fois dans le jeu aérien et dans sa capacité à conserver le ballon lors des duels les plus physiques jusqu'à ce qu'une opportunité se crée. Il constitue la cible idéale des centres et corners.

Capacités déterminantes : Taille, Tête, Détente, Equilibre

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Adebayor	AV, SA	Arsenal
Adriano	AV	Inter/Brasil (Brésil)
Crespo	AV	Inter/Argentina (Argentine)
Drogba	AV	London FC
Gilardino	AV, SA	A.C. Milan/Italy (Italie)
Iaquinta	AV, SA, ML	Italy (Italie)
Ibrahimovic	AV, SA	Inter/Sweden (Suède)
Koller	AV	Czech Republic (République tchèque)
Toni	AV	Italy (Italie)
Van Nistelrooy	AV	Real Madrid/Netherlands (Pays-Bas)

MENEUR DE JEU

Description : un meneur de jeu est un visionnaire, capable grâce à sa lecture du jeu de créer des occasions de but et d'imprimer un rythme aux matchs. Avec un tel prodige, il est possible d'orchestrer des mouvements fluides et dévastateurs, d'où l'importance pour les équipes adverses de le marquer étroitement.

Capacités déterminantes : Précision passe longue, Précision passe courte ; étoiles Leader et Passeur.

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Deco	MO, MC	FC Barcelona/Portugal
Gerrard	MDf, MC, ML	Merseyside Red/England (Angleterre)
Pirlo	MDf, MO	A.C. Milan/Italy (Italie)
Riquelme	MO	Argentina (Argentine)
Ronaldinho	SA, MO	FC Barcelona/Brazil (Brésil)
Rosicky	MO, MC	Arsenal/Czech Republic (République tchèque)
Totti	AV, SA, MO	Italy (Italie)
Xabi Alonso	MDf	Merseyside Red/Spain (Espagne)
Xavi	MDf, MC	FC Barcelona/Spain (Espagne)
Zidane	MO, ML	France

DEUX PIEDS

Description : un joueur doué des deux pieds se sert indifféremment et avec une égale aisance de ses pieds réputés fort et faible. Il n'a donc généralement pas besoin de se replacer sur son pied fort avant de frapper, passer ou centrer, sa précision de tir s'avérant quasiment identique du droit comme du gauche.

Capacités déterminantes : Précision pied faible, Fréquence pied faible

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Ballack	MO, MC	London FC
A. Hleb	MO, ML	Arsenal
Larsson	AV, SA	Sweden (Suède)
Maldini	SAC, LAC, AR	A.C. Milan
Nedved	MC, ML, MO	Juventus/Czech Republic (République tchèque)
Pizzaro	AV, SA	Bayern München
Hélder Postiga	AV	Portugal
Santa Cruz	AV, SA, ML	Bayern München
Sneijder	MC, ML, MO	Netherlands (Pays-Bas)
Zidane	MO, ML	France

COUPS DE PIED ARRÊTÉS

Description : un spécialiste des coups de pied arrêtés excelle dans l'art de tirer les coups francs et corners. Il peut à lui seul faire tourner une partie très disputée ou verrouillée à votre avantage.

Capacités déterminantes : Précision coup franc, Courbe, Puissance, Précision passe longue, Vitesse passe longue

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Beckham	ML, MC, MO	Real Madrid/England (Angleterre)
Roberto Carlos	AL, AR	Real Madrid/Brasil (Brésil)
Deisler	ML, MO	Bayern München
Figo	ML, AI, MO	Inter/Portugal
Juninho	MC, MO, ML	Olympique Lyonnais/Brazil (Brésil)
Lampard	MC, MO	London FC/England (Angleterre)
Pirlo	MDf, MO	A.C. Milan/Italy (Italie)
Recoba	SA, MO, AI	Inter
Sneijder	MC, ML, MO	Netherlands (Pays-Bas)
Totti	AV, SA, MO	Italy (Italie)

JEU D'ÉQUIPE

Description : même si elle n'est pas prise en compte dans la section Évaluation, ne sous-estimez pas la capacité Jeu d'équipe. Les joueurs possédant un indice élevé dans cet attribut se placent remarquablement bien, et plus généralement maîtrisent parfaitement le jeu sans ballon, aidant en cela à développer un jeu de passes efficace.

JOUEUR	POSTE	ÉQUIPE
Cocu	SAC, MDf, MC	Netherlands (Pays-Bas)
Gudjohnsen	AV, SA, MO	FC Barcelona
Makélélé	MDf	London FC/France
Maldini	SAC, LAC, AR	A.C. Milan
Scholes	MC, MO, SA	Manchester United
C. Seedorf	MC, ML, MO	A.C. Milan
Sorin	AR, ML, MC	Argentina (Argentine)
Xabi Alonso	MDf	Merseyside Red/Spain (Espagne)
Xavi	MDf, MC	FC Barcelona/Spain (Espagne)
Zenden	AI, ML, MC	Merseyside Red

ARGENTINA (ARGENTINE)

FICHE DES JOUEURS

	JOUEURS																					
	Abbondanzieri	Ayala	Heinze	Burdisso	Sorin	Mascherano	Cambiasso	Maxi Rodriguez	Riquelme	Saviola	Crespo	Leo Franco	Ustari	G. Milito	Coloccini	Cufre	Lucho González	Scaloni	Aimar	Messi	Tevez	Cruz	Palacio
Position	GB	DEF	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT	MT ATT	MT	ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF MT	DEF	MT	DEF MT	MT ATT	MT ATT	ATT	MT ATT	ATT
Taille (cm)	186	177	178	182	173	178	178	174	182	168	184	188	188	176	183	176	185	182	170	170	170	190	175
Pied fort	D	D	G	D	G	D	G	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	G	D	D	D
CAPACITÉS																							
Attaque	45	62	68	58	75	70	75	81	83	87	92	30	35	62	63	63	75	73	82	79	84	86	80
Défense	86	93	85	82	66	78	79	50	52	42	40	85	80	86	84	74	63	71	45	49	43	49	40
Equilibre	84	81	83	80	71	77	75	74	82	80	88	80	84	81	85	80	81	79	72	81	89	83	73
Physique	65	81	86	80	93	86	92	80	77	80	82	65	63	83	82	87	84	83	78	80	85	82	83
Vitesse maximum	65	80	78	76	82	80	75	83	74	86	75	72	72	81	73	80	84	80	85	85	82	74	84
Accélération	70	76	77	74	76	80	76	85	73	90	77	73	70	77	69	83	78	76	86	90	84	75	83
Réaction	85	82	86	78	87	83	76	77	80	93	94	87	88	83	75	85	77	72	78	80	80	83	70
Agilité	73	79	80	74	82	81	77	82	71	95	74	71	70	79	72	81	81	75	87	94	86	72	80
Précision dribble	63	72	70	70	73	78	85	83	91	90	80	45	50	72	74	72	83	77	91	90	88	80	86
Vitesse dribble	60	71	73	68	74	77	76	81	73	90	70	42	45	70	69	74	81	76	88	92	87	73	81
Précision passe courte	65	72	75	75	72	82	89	76	98	73	76	43	53	76	71	69	77	74	92	78	80	76	72
Vitesse passe courte	56	73	82	73	75	72	80	76	94	75	75	45	53	78	72	71	76	77	84	73	79	77	74
Précision passe longue	85	75	82	76	72	80	84	78	91	72	73	61	66	78	73	69	82	77	84	76	78	72	72
Vitesse passe longue	82	69	83	74	75	70	75	81	86	75	73	70	76	82	76	74	80	78	81	72	77	72	75
Précision	45	62	67	62	67	68	75	81	83	82	95	43	40	66	66	62	74	73	80	77	81	84	75
Puissance	78	80	85	72	77	78	85	86	84	81	84	77	78	84	78	83	83	87	83	75	83	86	82
Technique de tir	50	68	73	68	74	65	73	79	81	86	96	41	42	67	70	68	73	67	81	80	86	84	78
Précision coup franc	60	56	75	62	60	66	78	81	87	68	66	44	46	73	63	73	73	63	77	71	79	85	65
Courbe	55	52	78	64	61	65	77	78	87	66	68	42	40	70	58	65	68	66	78	74	78	81	60
Tête	48	85	85	84	85	68	81	69	70	73	93	40	38	80	84	69	70	70	72	67	68	85	65
Détente	81	99	86	83	88	75	79	75	71	81	85	82	79	94	88	86	72	73	83	74	78	78	75
Technique	59	75	76	73	75	80	85	84	93	85	88	45	52	77	74	72	81	74	92	85	87	82	80
Agressivité	70	58	68	63	86	60	66	80	75	90	85	60	63	65	64	65	74	75	78	88	82	72	84
Mental	80	90	78	69	81	75	75	70	73	65	72	72	70	77	72	73	72	76	73	71	75	74	65
Technique gardien	83	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	83	78	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	80	83	75	78	92	82	82	71	80	73	86	74	68	78	72	72	89	72	77	75	76	85	60
Endurance	6	7	7	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	7	6	5	6	5	4	4	5	6	5
Précision pied faible	5	5	5	6	5	6	5	5	6	5	6	4	4	6	5	6	5	6	5	5	6	7	6
Fréquence pied faible	5	4	5	6	4	5	4	5	5	5	6	4	4	5	5	6	5	5	5	3	5	6	5
Fréquence blessure	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES																							
Dribble								★											★	★			★
Garder le ballon en dribble									★												★		
Placement					★					★	★												
Réflexe					★			★		★									★	★			★
Leader							★		★										★				
Passeur									★														
Buteur										★	★											★	
Buteur en 1 contre 1																					★		
Pointe											★											★	
Lignes										★													
Tir au centre			★				★		★														
Côté																				★			★
Centre							★		★														
Tir pénalties									★														
Passe sans contrôle											★												
Extérieur							★	★	★		★								★	★	★		
Marquage		★	★			★								★	★	★							
Tacle glissé			★											★		★							
Couverture				★			★																
Défense ligne				★										★									
Gardien sur pénalty	★																						
Gardien en 1 contre 1																							
Touche longue			★																				
FEINTES																							
Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC			FC	FC	FC	FC	FC	FC	IE	FC	FC	FC
Double contact							DC		DC	DC									DC	DC	DC		DC
Mouvements rares									¼	¼									¼	¼			
ÉVALUATION																							
Vitesse				▼						▲					▼				▲	▲			
Endurance					▲		▲			▼													
Défense aérienne		▲	▲	▲	▲									▲	▲								
Défense		▲	▲	▲										▲	▲								
Tacle		▲	▲						▼					▲		▲							
Dribble										▲									▲	▲	▲		
Buteur						▼				▲	▲										▲	▲	
Meneur de jeu							▲		▲							▼			▲				
Coups de pied arrêtés									▲														
Attaquant de pointe											▲											▲	
Deux pieds																				▼		▲	

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

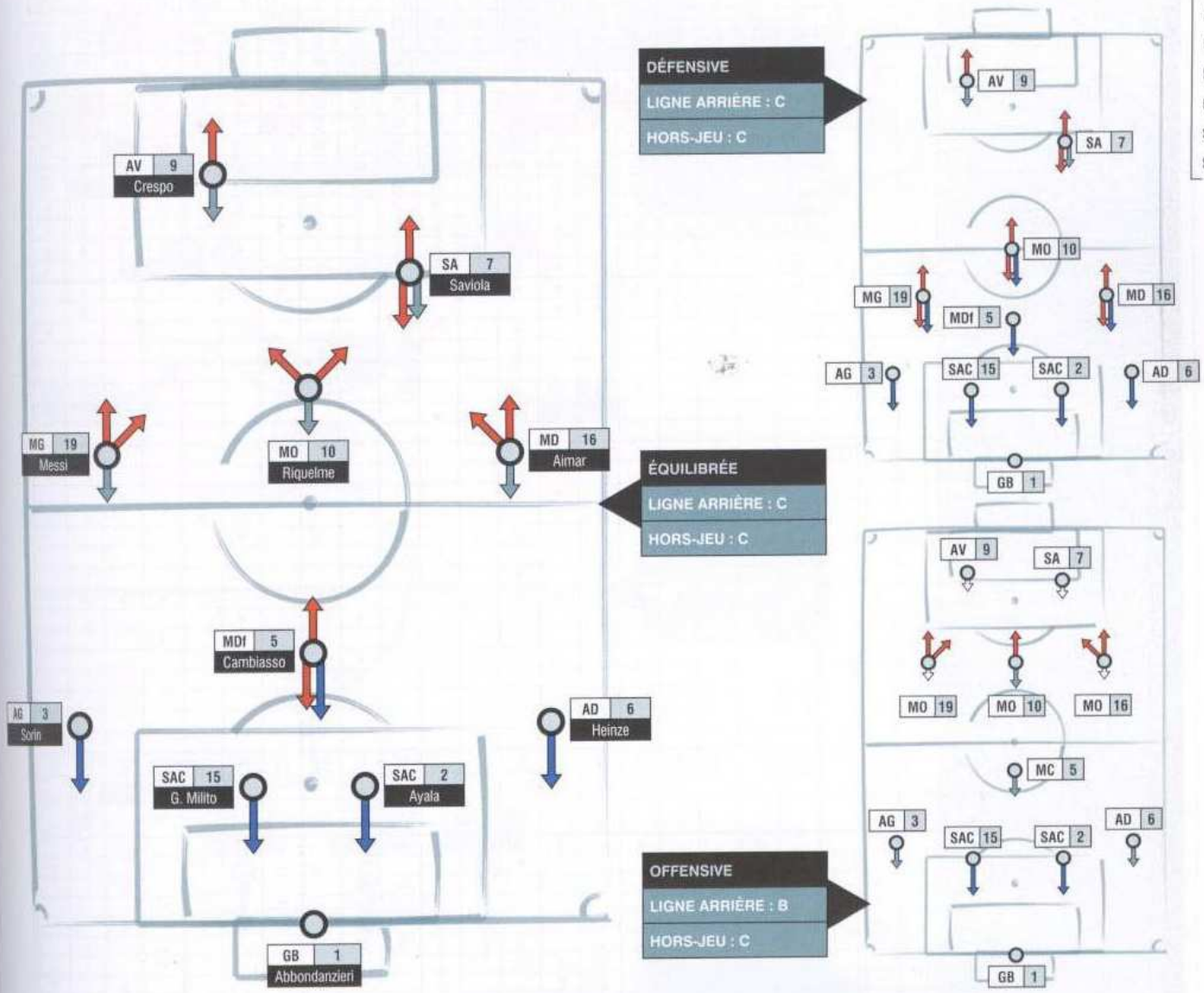
ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

INA

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
La qualité de Dribble des joueurs offensifs est excellente.	Osez d'avantage qu'avec d'autres équipes dribbler pour vous frayer un chemin vers le but.	En face à face, restez plus que jamais vigilant, en évitant soigneusement de vous précipiter vers l'adversaire.
Le jeu de passe dans l'équipe est extrêmement fluide.	Profitez de cet avantage pour construire des combinaisons de passes rapides au centre et sur les ailes.	Réfrénez les instincts offensifs de vos arrières latéraux (quitte à leur faire endosser le rôle de SAC) afin de ne pas créer de brèches dans votre défense et donc de mieux contenir les offensives argentines.
Saviola et Crespo forment un duo d'attaque exceptionnel.	Laissez le soin à Saviola d'effectuer le relais avec les milieux de terrain. Crespo ajustera de lui-même sa position devant pour pouvoir intervenir sur tout type de passes.	Isolez Saviola avec un marquage agressif pour l'empêcher de trouver Crespo dans les meilleures conditions et ainsi réduire les possibilités du duo.
Crespo est un attaquant extrêmement agressif, à l'affût de tous les ballons perdus et autres passes mal assurées.	Contrôlez vous-même ce joueur pour mettre sous pression les défenseurs adverses.	Surveillez étroitement Crespo et évitez de conserver ou de faire circuler le ballon dans l'axe de votre défense afin qu'il ne l'intercepte pas.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
La défense argentine manque de présence physique.	Soyez suffisamment agressif pour imposer votre rythme sur le jeu. N'hésitez pas à faire usage des tacles.	Déstabilisez la défense argentine en utilisant des joueurs disposant d'un bon Equilibre et très à l'aise dans le jeu aérien.
Le style de jeu très offensif de l'équipe amène les joueurs à souffrir dans les dernières 20 minutes des matchs.	Le banc de touche est composé de joueurs très polyvalents : n'hésitez pas à amener du sang frais sur le terrain.	Profitez du dernier quart d'heure de jeu pour tenter des contres meurtriers. Fatigués, les Argentins auront plus de mal à les contenir.



BRAZIL (BRÉSIL)

FICHE DES JOUEURS

	JOUEURS																						
	Dida	Lúcio	Juan	Cafu	Roberto Carlos	Emerson	Zé Roberto	Kaka'	Ronaldinho	Adriano	Ronaldo	Júlio César	Rogerio Ceni	Luisão	Cris	Ricardinho	Cicinho	Gilberto Silva	Gilberto	Mineiro	Juninho	Robinho	Fred
Position	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF	MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF	MT	DEF MT	MT	DEF MT	MT	MT	MT ATT	ATT
Taille (cm)	195	188	182	176	168	184	172	183	181	189	183	186	188	192	183	176	171	185	180	169	178	172	185
Pied fort	G	D	D	D	G	D	G	D	D	G	D	G	D	D	D	G	D	D	G	D	D	D	D
CAPACITÉS																							
Attaque	30	75	66	76	79	75	83	87	94	91	97	35	50	65	62	75	75	70	76	74	85	80	85
Défense	95	88	76	62	65	81	69	54	43	36	32	87	83	75	91	60	53	83	55	60	63	43	26
Equilibre	87	91	82	77	75	89	71	83	86	97	88	83	84	90	82	69	75	84	76	68	75	70	81
Physique	60	85	81	96	93	89	86	86	84	84	74	62	65	80	81	81	86	88	76	84	86	82	78
Vitesse maximum	67	80	81	85	88	76	84	88	83	86	88	70	73	81	74	75	89	78	83	84	77	88	78
Accélération	68	75	76	80	86	77	82	90	92	90	95	70	72	72	72	75	85	82	80	83	74	87	76
Réaction	97	85	86	75	80	83	71	85	81	81	91	92	90	75	85	81	74	80	74	76	70	82	86
Agilité	73	78	74	78	86	75	86	84	97	82	80	77	73	66	67	79	85	73	81	87	76	93	74
Précision dribble	43	79	74	83	79	81	92	89	96	86	92	63	69	72	70	84	84	76	79	85	83	96	77
Vitesse dribble	45	83	76	86	85	72	75	97	95	82	85	53	66	75	71	72	86	74	83	86	75	90	74
Précision passe courte	45	77	73	76	78	84	83	87	90	70	78	54	63	72	67	90	77	82	79	73	86	78	66
Vitesse passe courte	50	77	71	77	87	89	82	88	88	78	75	51	62	70	69	72	76	82	75	67	75	72	67
Précision passe longue	47	75	70	79	87	83	88	84	91	68	76	58	78	76	74	88	77	78	78	77	89	76	65
Vitesse passe longue	57	75	67	77	98	76	81	83	86	88	74	60	70	73	69	75	77	75	78	74	87	71	70
Précision	48	69	65	65	72	75	74	80	84	86	98	47	68	66	65	80	73	70	76	65	85	77	82
Puissance	83	89	77	84	98	78	80	83	84	99	88	80	83	82	85	78	86	81	85	75	85	83	83
Technique de tir	48	72	68	64	67	72	75	81	89	89	93	55	65	72	70	72	73	71	79	67	80	83	85
Précision coup franc	45	71	54	65	85	72	83	75	81	85	77	54	90	55	67	84	76	64	67	66	99	70	63
Courbe	45	73	50	76	91	62	84	83	85	84	76	56	85	60	62	81	82	61	71	67	94	67	56
Tête	42	87	77	70	67	85	66	78	76	81	70	45	47	84	79	66	73	83	68	67	64	73	79
Détente	85	80	84	73	88	81	77	83	81	86	72	80	82	79	82	72	75	84	80	83	70	84	72
Technique	46	80	70	80	89	85	90	93	98	88	92	51	71	73	73	86	80	82	81	72	89	92	78
Agressivité	51	79	77	83	85	65	77	87	85	92	94	68	70	68	65	72	90	70	81	70	68	90	90
Mental	77	75	71	75	82	84	72	74	73	67	75	70	80	67	71	66	73	68	71	66	78	65	66
Technique gardien	88	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	81	84	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	78	77	69	89	82	92	91	80	79	68	70	70	73	68	84	84	78	84	73	65	86	75	66
Endurance	6	5	5	8	7	7	6	6	4	4	4	6	5	5	5	5	6	6	5	4	6	4	5
Précision pied faible	3	5	5	5	3	5	4	6	6	5	7	4	5	5	5	4	6	4	4	5	5	4	4
Fréquence pied faible	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	7	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4
Fréquence blessure	A	B	A	A	A	A	A	A	B	A	C	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES																							
Dribble		★		★			★	★	★	★	★						★			★		★	
Garder le ballon en dribble							★		★	★												★	
Placement											★												★
Réflexe		★									★						★						
Leader						★																	
Passeur								★	★							★					★		
Buteur										★	★												★
Buteur en 1 contre 1											★												
Pointe										★													
Lignes											★												★
Tir au centre					★			★		★							★		★		★		
Côté				★					★	★									★			★	★
Centre											★							★					
Tir pénalties													★										
Passe sans contrôle									★		★												
Extérieur		★			★	★	★	★	★	★	★					★	★			★	★	★	
Marquage		★													★			★					
Tacle glissé																				★			
Couverture		★													★			★					
Défense ligne															★								
Gardien sur pénalty	★											★											
Gardien en 1 contre 1	★																						
Touche longue					★												★						
FEINTES																							
Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC			FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
Double contact							DC	DC	DC	DC	DC									DC		DC	
Mouvements rares							¼		¼, EL		¼, EL									½		¼	
ÉVALUATION																							
Vitesse					▲			▲	▲	▲	▲				▼		▲					▲	
Endurance				▲	▲	▲					▼								▼				▼
Défense aérienne		▲	▲			▲								▲	▲			▲			▼		
Défense		▲													▲		▼	▲		▼			
Tacle		▲				▲									▲		▼		▼		▼		
Dribble							▲	▲	▲		▲			▼	▼					▲		▲	
Buteur									▲	▲	▲									▼			▲
Meneur de jeu						▲		▲	▲	▼						▲					▲		▼
Coups de pied arrêtés					▲				▲	▲											▲		
Attaquant de pointe										▲													
Deux pieds					▼		▼				▲					▼		▼	▼			▼	▼

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

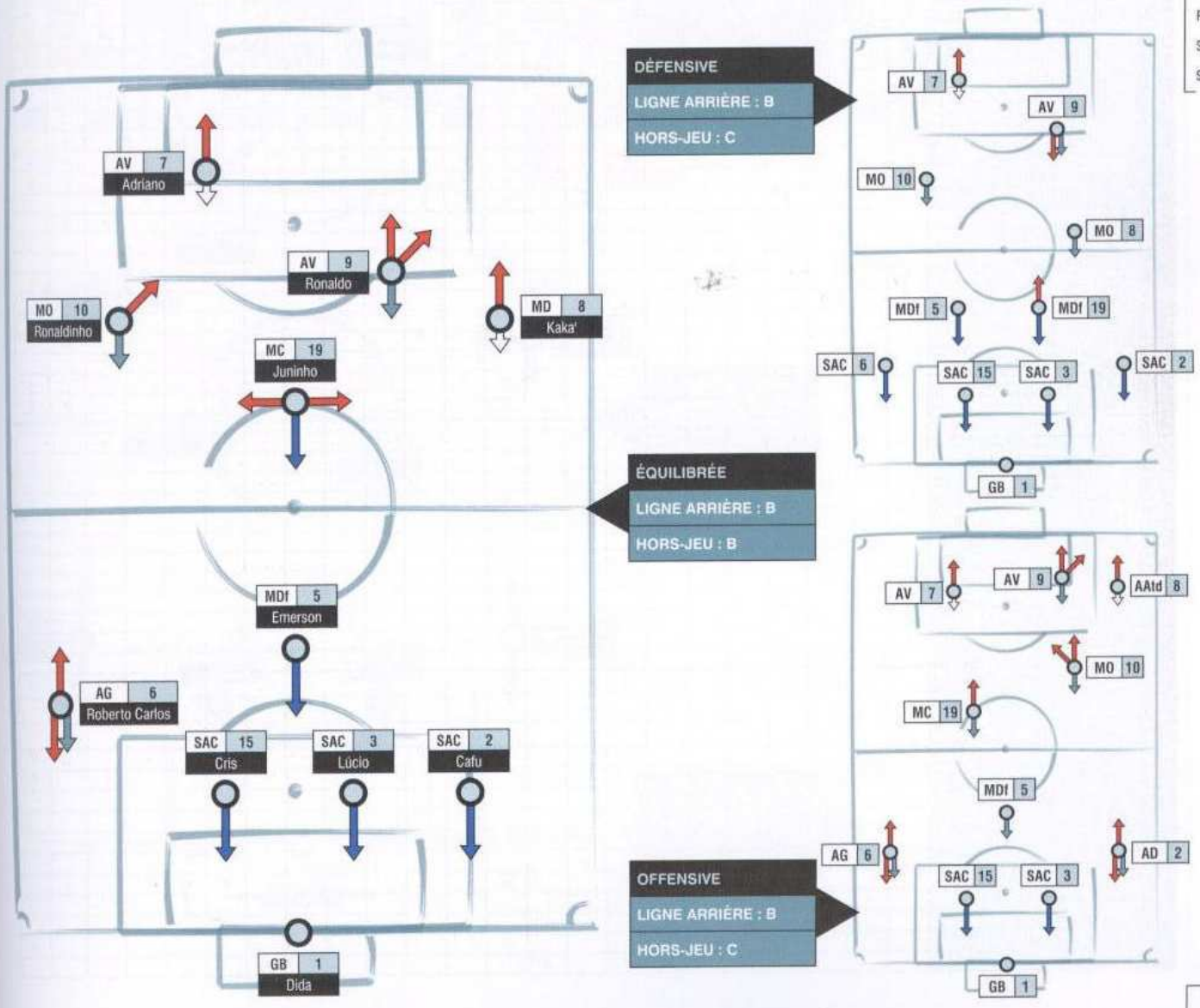
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Les grandes qualités individuelles des Brésiliens permettent un jeu fluide et instinctif.	Développer un jeu créatif et spontané à base de frappes instantanées, de passes sans contrôle et d'accélérations foudroyantes.	Restez très vigilant en défense et évitez de marquer les Brésiliens de trop près pour ne pas vous faire surprendre.
Adriano possède une puissance physique hors du commun.	Placez-le à la pointe de l'attaque : grâce à son indice d'Equilibre élevé, il se démarque facilement et constitue alors une excellente cible pour les centres.	Recourez au marquage lâche et aux tacles pour gêner ses initiatives et l'arrêter.
Kaká, Ronaldinho et Juninho forment un trio complet et complémentaire, maîtrisant tous les aspects du jeu (passes, accélérations, frappes, dribbles...).	Positionnez-les de manière à exploiter au mieux leurs capacités respectives : par exemple, Kaká sur le flanc droit pour effectuer des accélérations, Juninho en milieu de terrain pour distribuer des ouvertures, et Ronaldinho en milieu offensif pour dynamiser le jeu et servir les attaquants.	Tentez d'intercepter les passes du trio, toujours très dangereuses, plutôt que de chercher à les marquer individuellement.
Le Jeu d'équipe d'Emerson fait de lui un pilier du groupe.	Passez-lui la balle lorsque vos autres milieux et attaquants sont sous la pression adverse.	Ne cherchez pas à le neutraliser à tout prix : les joueurs offensifs doivent rester la priorité absolue de vos défenseurs.
Grâce à ses réflexes hors du commun, Dida peut à lui seul sauver l'équipe de situations désespérées.	Ne profitez surtout pas de ce prétexte pour vous relâcher en défense.	Construisez vos actions patiemment et évitez de tenter des gestes précipités : face à un tel gardien, ils seraient voués à l'échec.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
La défense manque de rigueur. Les montées régulières des deux arrières latéraux (Cafu et Roberto Carlos) et de Lúcio affaiblissent l'organisation défensive.	Faites des sacrifices : remplacez par exemple Cafu par un défenseur plus à l'aise dans l'axe (centre) et passez à une défense inédite à trois défenseurs axiaux et un arrière latéral.	Déstabilisez encore plus la défense brésilienne en développant un jeu de passe déroutant et rapide.
Les profils similaires de Ronaldo et Adriano (Jeu d'équipe moyen et grosse Agressivité) les poussent parfois à se gêner ou à courir vers les mêmes ballons.	Tenez-les à distance l'un de l'autre en choisissant une formation ou chacun occupe un rôle distinct : Adriano à la pointe de l'attaque et Ronaldo en soutien dans le rôle de second attaquant.	N'accordez aucune importance à ce fait : c'est uniquement un désavantage pour l'adversaire et pas vraiment une faiblesse dont vous pouvez tirer parti.
Buteur hors pair, Ronaldo se fatigue néanmoins très vite et se blesse facilement.	Quand vous le sortez, remplacez-le par Robinho au poste de second attaquant.	Marquez-le individuellement pour le fatiguer plus rapidement.



CZECH REPUBLIC (RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

FICHE DES JOUEURS

	JOUEURS																						
	Cech	Rozehnal	Ujfalusi	Grygera	Jankulovski	Galásek	Poborský	Plasil	Rosický	Nedved	Koller	Blazek	Kinsky	Mares	Jiránek	Kovác	Polák	Jarolim	Heinz	Sionko	Stajner	Baros	Lokvenc
Position	GB	DEF	DEF MT	DEF	DEF MT ATT	MT	MT	MT	MT	MT	ATT	GB	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	MT ATT	MT ATT	ATT	ATT	ATT
Taille (cm)	197	191	185	185	184	180	174	183	178	177	202	188	187	185	183	189	181	172	187	178	179	184	196
Pied fort	G	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	G	D	D	D	D
CAPACITÉS																							
Attaque	30	58	59	68	77	63	82	73	82	85	87	30	40	65	58	66	72	75	78	77	78	83	80
Défense	93	76	80	76	60	80	45	60	59	60	50	85	78	68	75	74	68	58	49	46	44	38	43
Equilibre	91	79	81	81	76	78	72	73	76	76	98	86	81	82	81	82	81	83	80	74	80	86	88
Physique	65	83	86	84	86	83	82	84	82	95	87	62	61	81	84	84	84	87	80	85	82	84	74
Vitesse maximum	67	82	75	80	83	76	83	80	85	82	69	66	66	75	74	77	77	80	85	88	80	88	75
Accélération	70	80	72	76	80	75	84	72	86	84	70	68	68	73	72	72	80	82	80	85	76	88	71
Réaction	93	76	84	75	77	71	73	72	77	86	80	85	86	73	71	78	75	73	70	77	74	83	76
Agilité	67	77	72	75	81	74	83	76	88	85	66	77	68	73	72	75	80	85	76	84	78	83	70
Précision dribble	47	75	72	72	80	76	83	80	92	84	79	46	47	74	73	76	75	85	81	77	80	85	76
Vitesse dribble	51	70	75	70	82	70	82	78	84	86	68	45	51	75	68	76	75	77	77	85	78	85	70
Précision passe courte	57	75	70	70	77	81	77	76	94	84	80	43	47	72	71	75	75	74	70	75	75	70	77
Vitesse passe courte	53	72	69	71	76	80	74	82	87	85	73	50	46	72	70	75	74	71	75	74	74	71	74
Précision passe longue	70	78	74	71	85	80	83	80	87	85	68	62	50	74	71	74	73	72	73	75	74	70	72
Vitesse passe longue	66	79	75	69	85	73	77	78	85	86	65	67	50	77	70	78	72	69	75	78	70	68	72
Précision	46	62	57	66	75	64	76	70	70	84	82	40	37	61	60	65	71	67	79	79	79	78	82
Puissance	85	77	81	83	87	84	82	75	82	93	85	74	83	81	77	82	84	79	85	82	83	82	80
Technique de tir	48	60	59	71	77	62	78	71	80	79	83	44	36	62	60	66	73	69	75	80	80	89	84
Précision coup franc	57	62	57	60	82	63	77	77	80	82	77	38	39	60	53	65	61	64	78	70	70	72	59
Courbe	48	62	50	63	85	55	78	82	82	78	75	40	37	66	56	62	64	61	80	74	67	71	62
Tête	51	76	82	76	68	80	66	72	68	71	84	43	43	69	76	75	76	70	70	65	82	77	84
Détente	85	72	84	82	73	75	76	70	72	76	66	76	86	72	78	76	80	73	75	78	73	78	72
Technique	63	75	69	73	84	76	83	81	92	87	82	46	52	77	69	76	76	83	79	80	82	85	83
Agressivité	68	65	60	74	76	58	84	70	69	83	70	59	59	60	62	78	75	78	80	88	77	90	80
Mental	75	70	74	72	72	75	78	70	70	90	74	70	70	69	72	70	71	71	67	69	73	72	72
Technique gardien	95	50	50	50	50	50	50	50	50	50	55	85	79	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	77	75	79	74	89	92	83	78	80	90	85	75	69	73	75	80	75	78	68	76	75	72	77
Endurance	7	5	5	5	6	6	6	6	4	7	6	6	5	4	4	5	5	6	4	4	5	5	4
Précision pied faible	5	6	5	5	4	7	6	7	6	7	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6
Fréquence pied faible	5	6	5	6	4	6	7	7	5	7	5	4	4	5	5	5	5	6	5	5	5	6	6
Fréquence blessure	A	B	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	B
CAPACITÉS SPÉCIALES																					★	★	
Dribble							★												★				
Garder le ballon en dribble									★														
Placement										★										★			
Réflexe									★														
Leader									★													★	
Passeur																							★
Buteur												★										★	★
Buteur en 1 contre 1												★									★		
Pointe											★												
Lignes									★														★
Tir au centre							★														★		
Côté										★													
Centre												★									★		
Tir pénalties										★	★												
Passe sans contrôle										★													
Extérieur																							
Marquage																							
Tacle glissé																							
Couverture																							
Défense ligne																							
Gardien sur pénalty	★												★										
Gardien en 1 contre 1	★																						
FEINTES																							
Touche longue			FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC			FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
Feinte de corps / Intérieur-extérieur										DC									DC			DC	
Double contact										¼												½	
Mouvements rares												▼				▼					▲	▲	▼
ÉVALUATION																							▼
Vitesse											▲												
Endurance				▲				▼											▼				
Défense aérienne				▲				▼	▼	▼									▲				
Défense				▲						▲									▼			▲	
Tacle							▼		▼			▲											
Dribble										▲													
Buteur						▲					▲	▲											▲
Meneur de jeu																							
Coups de pied arrêtés																							
Attaquant de pointe						▼	▲	▲	▲		▲												
Deux pieds																							

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

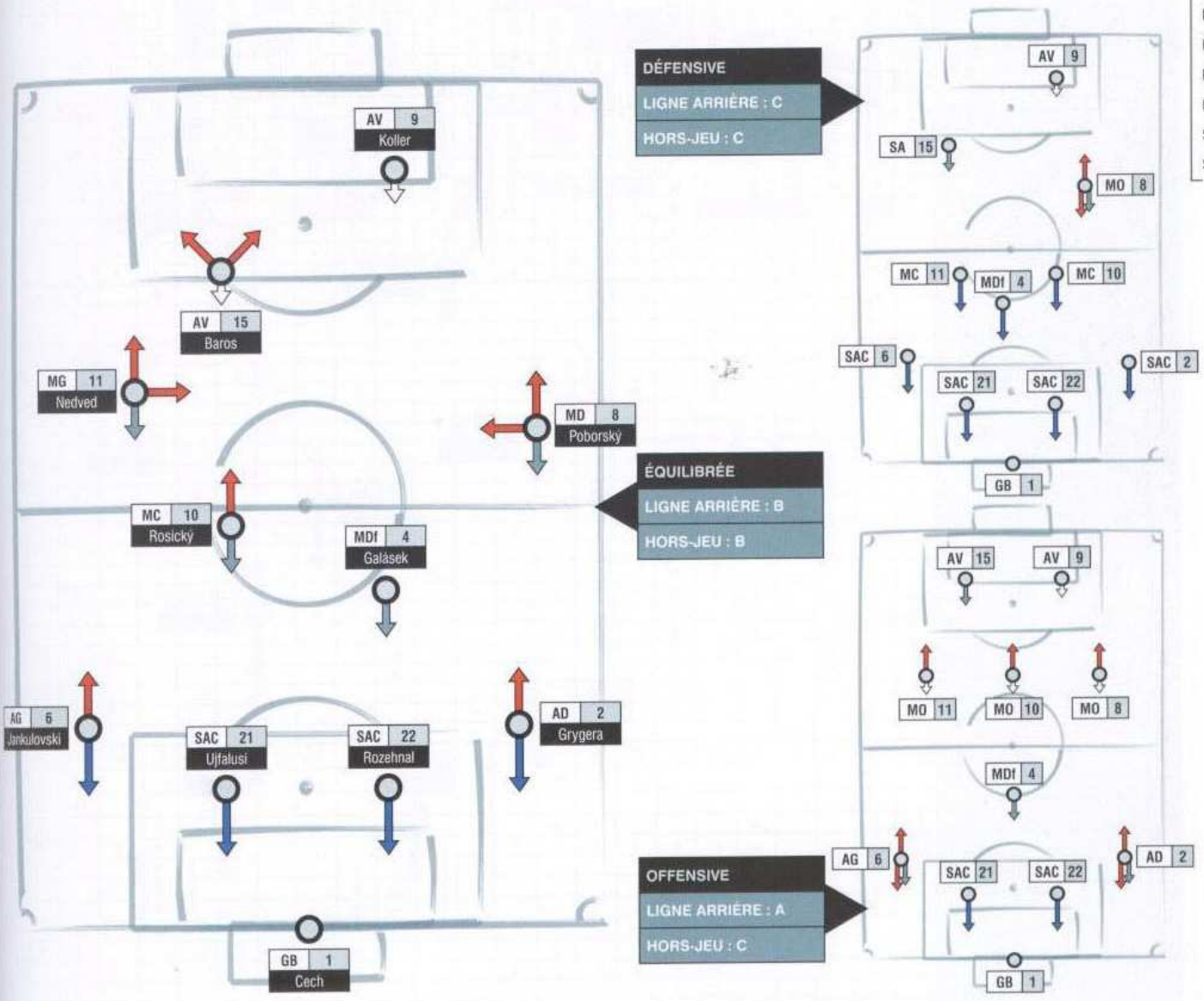
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Inépuisable, Nedved pose beaucoup de difficultés aux équipes adverses avec ses percées sur les ailes et dans l'axe.	Utilisez-le à un poste à partir duquel il peut frapper de loin au but, ce qui constitue l'une de ses nombreuses forces.	Surveillez-le étroitement : chacun de ses agissements peut apporter le danger.
Le Jeu d'équipe des Tchèques est assez élevé en attaque, ce qui favorise une bonne circulation du ballon et permet de construire des actions efficaces.	Cette caractéristique ne vaut que pour les joueurs titulaires. Essayez de jouer au maximum avec eux en évitant de les remplacer.	Les Tchèques ne disposent pas d'un buteur exceptionnel, par conséquent montrez-vous particulièrement agressif sur la fin de leurs actions pour les neutraliser.
Les capacités purement défensives des arrières centraux et latéraux ne sont pas excellentes, mais ils disposent tout de même de bonnes caractéristiques physiques (grande taille et bonne vitesse de course).	Jouez avec une base défensive composée de quatre arrières centraux : vous renforcerez considérablement l'efficacité de votre défense.	Face à cette défense, privilégiez un jeu simple axé sur le collectif, sans tenter de réaliser des actions extravagantes.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Malgré ses qualités athlétiques, l'équipe est moyenne en défense.	Une formation alternative dans laquelle tous les joueurs de l'équipe ont une flèche défensive haute permet de renforcer la défense en créant une seconde barrière devant les quatre stoppeurs.	Ne tombez pas dans le piège : malgré leur potentiel limité, les Tchèques se montrent intraitables lorsqu'ils ont recours à une formation alternative très axée sur la défense.
Malgré sa taille et son Équilibre hors du commun, Koller n'est ni assez vif pour son poste, ni assez précis devant les buts.	Evitez de jouer avec des passes courtes et adressez-lui plutôt des centres.	Pour l'empêcher de progresser balle au pied, utilisez un joueur rapide qui lui dérobera furtivement le ballon – évitez en tout cas un corps à corps difficile.



ENGLAND (ANGLETERRE)

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																						
		Robinson	R. Ferdinand	Terry	G. Neville	Ashley Cole	Lampard	Gerrard	Beckham	Joe Cole	Owen	Crouch	James	Carson	Campbell	Carragher	Bridge	Carrick	Hargreaves	Jenas	Lennon	Downing	Rooney	Walcott
	Position	GB	DEF	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT	MT	MT ATT	ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	DEF MT	MT	MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT
	Taille (cm)	191	198	186	180	173	183	186	182	175	173	201	196	191	188	186	178	182	180	180	173	182	178	170
	Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	G	D	D
CAPACITÉS	Attaque	30	66	63	69	79	84	84	80	80	91	80	30	30	60	63	74	74	70	75	74	74	85	74
	Défense	84	95	94	75	69	65	70	60	52	35	38	84	83	90	88	69	69	70	67	45	56	50	46
	Equilibre	89	89	90	75	80	82	88	75	73	82	81	90	86	95	86	76	78	74	71	72	71	90	78
	Physique	63	83	83	82	93	97	85	88	94	80	77	60	61	79	83	89	80	84	88	78	76	90	74
	Vitesse maximum	64	82	75	76	90	77	85	75	86	91	78	64	68	79	80	83	81	83	86	88	83	86	89
	Accélération	68	81	76	75	93	78	84	73	86	89	72	66	68	73	75	80	77	75	81	88	84	90	92
	Réaction	89	92	84	73	84	85	76	80	86	92	76	87	85	82	78	74	70	73	75	77	73	84	73
	Agilité	68	76	72	75	90	75	81	77	92	89	65	76	78	68	75	78	78	77	79	90	78	85	84
	Précision dribble	59	78	73	76	80	81	80	78	93	86	77	43	43	66	69	76	81	80	86	83	80	88	80
	Vitesse dribble	60	77	70	70	87	75	82	73	88	87	70	48	48	67	70	80	71	75	82	82	82	86	86
	Précision passe courte	51	79	76	76	76	87	88	84	88	75	72	44	55	73	78	75	90	80	83	68	72	87	75
	Vitesse passe courte	52	80	70	75	77	94	99	89	83	72	67	54	57	81	78	77	86	75	77	74	71	92	70
	Précision passe longue	59	83	78	82	82	89	97	98	82	69	63	55	66	73	65	82	93	86	81	74	86	83	72
	Vitesse passe longue	70	77	75	76	83	90	96	95	80	70	68	58	67	76	73	84	75	83	79	78	84	89	68
	Précision	42	64	64	62	71	87	82	77	79	91	76	43	36	63	63	68	72	70	76	70	72	85	67
	Puissance	84	82	82	77	80	92	96	88	79	80	77	76	80	91	80	80	85	78	86	75	80	90	75
	Technique de tir	40	62	63	60	70	85	83	71	78	94	76	45	40	61	63	69	75	72	78	73	70	88	68
	Précision coup franc	36	65	60	64	70	87	82	94	75	63	66	40	35	64	58	70	74	80	79	63	77	82	63
	Courbe	47	67	62	72	76	83	75	98	79	65	56	42	38	60	60	72	75	86	78	68	87	80	67
	Tête	47	83	92	75	74	76	72	68	63	85	79	43	45	86	84	67	69	68	65	64	61	74	67
	Détente	77	85	86	80	87	75	72	69	82	92	72	85	85	86	83	78	76	72	78	62	72	73	75
	Technique	66	83	76	75	82	85	83	88	91	85	77	46	55	72	70	74	80	82	85	83	78	90	80
	Agressivité	52	63	66	65	87	83	80	74	87	93	73	61	58	63	65	75	64	69	78	83	72	87	80
	Mental	65	86	85	89	83	82	89	87	72	76	68	70	65	77	84	77	68	73	74	68	66	80	65
	Technique gardien	85	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	82	80	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	70	82	83	89	77	87	88	75	75	79	70	75	65	78	78	80	72	90	80	70	70	80	68
	Endurance	5	7	6	7	7	8	6	6	5	4	5	7	6	5	8	7	5	6	5	5	4	4	4
	Précision pied faible	5	5	6	5	4	6	6	5	6	5	5	4	4	5	5	5	6	7	5	5	5	5	5
	Fréquence pied faible	5	5	6	5	3	5	6	5	5	5	5	4	4	5	5	4	6	7	5	5	4	5	5
	Fréquence blessure	A	A	B	B	A	A	B	A	B	C	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble					★				★											★		★	★
	Garder le ballon en dribble									★													★	
	Placement			★			★				★													
	Réflexe						★													★			★	
	Leader							★											★					
	Passeur						★		★	★								★		★		★	★	
	Buteur										★												★	
	Buteur en 1 contre 1										★												★	
	Pointe											★												
	Lignes										★													
	Tir au centre						★	★	★	★										★			★	
	Côté							★	★												★			
	Centre						★					★						★						
	Tir pénalties						★																	
	Passe sans contrôle						★	★																
	Extérieur		★			★	★	★	★	★	★												★	
	Marquage		★	★		★									★	★	★							
	Tacle glissé					★		★															★	
	Couverture		★	★											★									
	Défense ligne		★	★											★									
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1												★											
	Touche longue				★											★								
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC					FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact									DC	DC									DC			DC	
	Mouvements rares							½		¼, ½													LE	
ÉVALUATION	Vitesse					▲				▲	▲				▼						▲		▲	▲
	Endurance					▲	▲	▲	▲	▲		▼									▼	▼	▲	▼
	Défense aérienne		▲	▲											▲	▲					▼			
	Défense		▲	▲											▲	▲					▼			
	Tacle		▲	▲		▲		▲							▲	▲					▼			
	Dribble									▲	▲				▼						▲		▲	
	Buteur						▲	▲			▲												▲	▼
	Meneur de jeu						▲	▲	▲	▲		▼						▲	▲				▲	
	Coups de pied arrêtés						▲	▲	▲														▲	
	Attaquant de pointe											▲												
	Deux pieds					▼													▲					

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

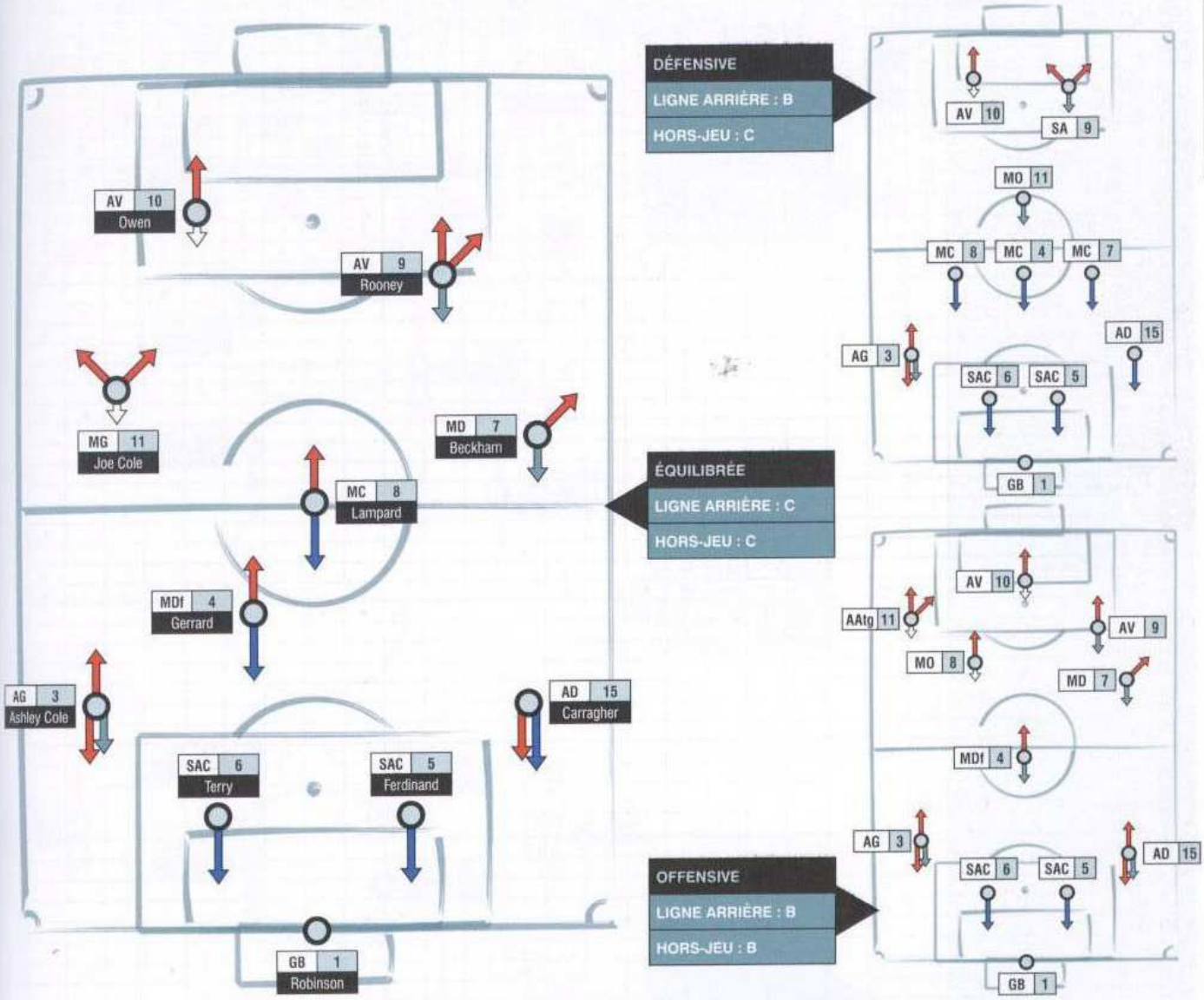
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
La charnière défensive Ferdinand-Terry est suffisamment solide pour que les arrières latéraux montent fréquemment.	Gardez-les toujours ensemble lors des attaques adverses : ils sont plus efficaces à deux.	Tentez de désorganiser le duo en poussant un des deux joueurs à quitter son poste.
Le milieu de terrain anglais est extrêmement performant au niveau de la qualité des passes et des ouvertures.	Réalisez régulièrement des transversales à la Beckham pour renverser le jeu, sans en abuser pour ne pas devenir trop prévisible.	Les transmissions anglaises sont bonnes, quoique un peu lentes, ce qui permet parfois de les intercepter.
Rooney est un attaquant extrêmement polyvalent. Ses capacités dans tous les domaines offensifs sont très développées.	Recourez à lui pour augmenter la pression sur les défenses adverses : son style de jeu combatif et agressif en fait une menace permanente.	Limitez son champ d'action et montrez-vous aussi agressif que lui : son potentiel s'en trouve considérablement réduit.
L'équipe dispose de plusieurs joueurs pouvant tirer de loin.	Utilisez cet atout lorsque les joueurs disposent d'assez d'espace pour réaliser des frappes surpuissantes.	Evitez de laisser des trous dans votre camp en jouant avec un milieu de terrain renforcé pour empêcher les Anglais de frapper de loin.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Mis à part Rooney et Joe Cole, les joueurs anglais manquent de vivacité.	Pour pallier cette faiblesse, exploitez la qualité première de l'équipe, à savoir son jeu de passe exceptionnel, pour construire des actions dangereuses.	Profitez de ce déficit en pressant les Anglais pour les pousser à perdre le ballon.
Aucun remplaçant n'offre d'alternative solide au duo Owen-Rooney.	En cas d'invalidité des deux, optez pour une formation avec Crouch en pointe, et Joe Cole ou Walcott en soutien.	Si Crouch est aligné sur le terrain, surveillez attentivement les ailes d'où viendront très souvent des centres dans sa direction. Surveillez aussi les déplacements de Joe Cole qui peut à tout moment accélérer le rythme de jeu.



FRANCE

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																					
		Barthez	Thuram	Gallas	Sagnol	Abidal	Makélélé	Vieira	Wiltord	Ribéry	Zidane	Henry	Coupet	Landreau	Boumsong	Silvestre	Givet	Chimbonda	Alou Diarra	Dhorasoo	Malouda	Govou	Saha	Trézeguet
	Position	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF	MT	MT	MT ATT	MT ATT	MT	ATT	GB	GB	DEF	DEF	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	ATT
	Taille (cm)	183	185	181	180	186	170	191	173	170	185	188	181	183	190	183	181	180	190	168	184	175	183	190
	Pied fort	G	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	G	D	D	D	G	D	G	D
CAPACITÉS	Attaque	40	59	65	74	58	64	77	84	75	85	97	30	40	53	72	58	73	61	75	79	80	85	96
	Défense	86	94	85	79	76	85	80	43	45	50	33	88	87	83	80	80	75	78	60	50	45	44	40
	Equilibre	85	92	83	80	83	74	88	78	74	90	82	83	81	85	85	79	80	84	71	81	76	86	85
	Physique	65	82	90	88	86	93	85	82	86	77	80	65	60	84	85	80	91	80	88	86	78	83	81
	Vitesse maximum	63	83	85	79	82	84	78	85	87	72	93	67	68	78	85	77	86	78	84	84	87	91	78
	Accélération	76	83	83	80	83	83	79	87	88	75	96	70	73	79	82	78	80	68	83	77	88	87	78
	Réaction	89	89	76	83	72	88	85	81	73	81	87	90	90	78	76	80	77	78	75	76	74	85	97
	Agilité	80	82	80	82	81	85	72	85	85	74	82	76	79	72	78	75	78	66	86	80	86	84	72
	Précision dribble	55	78	70	76	63	78	85	80	87	93	94	45	45	72	79	70	74	68	87	85	84	84	75
	Vitesse dribble	62	75	77	74	66	70	78	84	85	76	94	56	45	73	83	77	73	70	83	78	83	87	66
	Précision passe courte	59	76	69	78	60	84	86	75	81	96	85	53	53	73	73	63	75	69	87	73	78	75	74
	Vitesse passe courte	62	78	77	75	70	86	92	78	85	88	81	50	52	74	84	68	69	72	73	77	80	78	77
	Précision passe longue	73	81	69	89	64	70	84	73	81	89	83	63	52	74	79	72	80	64	81	82	79	72	69
	Vitesse passe longue	69	75	70	78	64	70	84	76	80	87	83	66	67	76	79	66	78	67	76	77	80	79	66
	Précision	43	59	61	61	55	59	72	80	71	81	94	40	40	60	63	64	65	62	74	76	77	84	96
	Puissance	75	78	76	77	75	74	85	83	78	88	88	77	81	84	83	75	80	76	84	81	86	87	80
	Technique de tir	43	62	63	63	66	62	70	83	71	86	93	44	42	60	61	65	65	63	72	78	77	85	96
	Précision coup franc	43	56	60	65	58	58	69	66	76	85	89	38	38	62	71	52	65	53	72	63	66	73	56
	Courbe	49	62	43	73	60	60	67	70	79	84	88	43	40	61	77	58	70	54	77	72	70	66	62
	Tête	52	78	70	74	74	72	78	80	64	76	70	40	43	73	79	68	70	71	70	68	73	76	95
	Détente	86	89	85	80	90	90	80	85	75	73	80	83	83	85	83	85	89	88	85	74	78	85	86
	Technique	60	79	71	79	72	82	86	80	83	97	96	53	50	75	75	65	78	65	85	84	90	84	86
	Agressivité	73	60	67	65	69	62	73	83	82	74	85	62	71	51	72	62	75	60	76	83	75	84	95
	Mental	70	80	68	75	70	70	82	72	74	80	72	80	81	70	66	78	65	62	65	75	70	68	78
	Technique gardien	86	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	88	92	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	79	86	75	84	70	93	88	79	73	80	82	74	80	74	70	80	75	62	89	77	75	73	76
	Endurance	5	7	6	5	6	7	5	5	6	4	3	7	7	5	5	5	7	6	7	7	5	5	5
	Précision pied faible	6	5	5	5	5	5	5	5	6	8	6	5	6	4	4	5	6	5	5	4	5	6	6
	Fréquence pied faible	6	5	5	5	5	4	6	5	6	7	5	5	6	4	4	5	6	5	5	4	5	7	5
	Fréquence blessure	B	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble								★	★		★									★	★		
	Garder le ballon en dribble										★	★								★			★	
	Placement																							★
	Réflexe							★				★												
	Leader							★			★													
	Passeur							★				★								★				
	Buteur											★											★	★
	Buteur en 1 contre 1											★												
	Pointe																							
	Lignes																						★	
	Tir au centre										★	★												
	Côté				★				★	★		★										★		
	Centre																							★
	Tir pénalties											★												
	Passe sans contrôle										★													★
	Extérieur		★				★	★	★		★	★						★			★	★		★
	Marquage		★	★				★							★	★	★							
	Tacle glissé		★			★		★																
	Couverture		★				★																	
	Défense ligne																							
	Gardien sur pénalty													★										
	Gardien en 1 contre 1	★												★										
	Touche longue					★												★						
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC			FC	FC	FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact							DC		DC	DC	DC								DC	DC			
	Mouvements rares										¼	¼, LE, ½												
ÉVALUATION	Vitesse									▲		▲							▼			▲	▲	
	Endurance																		▼					
	Défense aérienne		▲				▲	▲											▲					
	Défense		▲	▲			▲	▲							▲									
	Tacle		▲			▲	▲	▲			▼									▼				
	Dribble					▼				▲	▲	▲							▼	▲				
	Buteur						▼				▲	▲											▲	▲
	Meneur de jeu			▼		▼		▲			▲	▲					▼		▼	▲				
	Coups de pied arrêtés										▲	▲												
	Attaquant de pointe																							▲
	Deux pieds										▲				▼	▼					▼		▲	

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

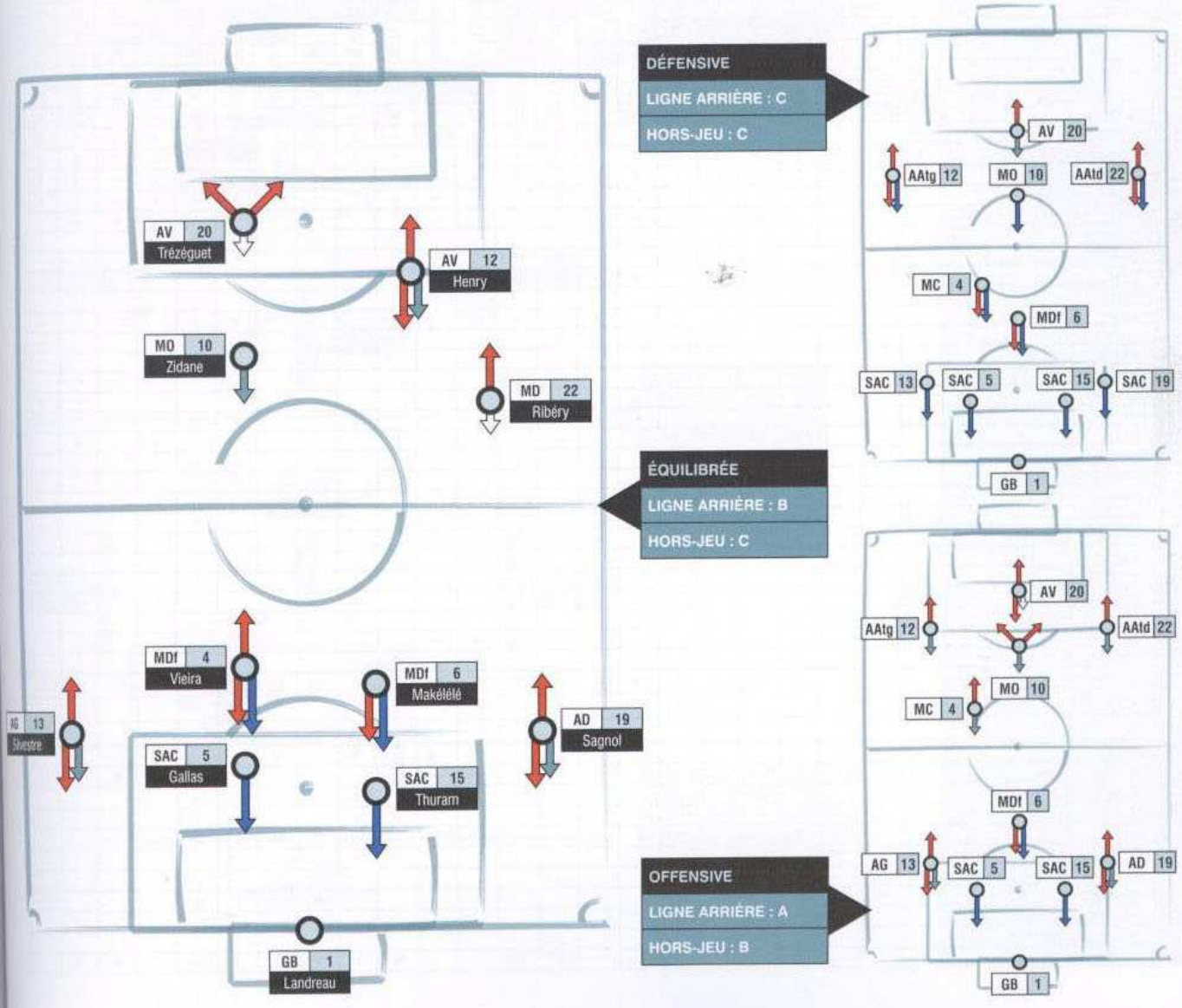
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
L'axe défensif composé par Makélélé, Vieira, Thuram et Gallas est extrêmement solide.	Lorsque vous récupérez le ballon, laissez à vos milieux défensifs (Makélélé et Vieira) le temps de se replacer pour sécuriser la situation avant de passer à l'attaque.	Profitez des montées éventuelles de Vieira et Makélélé pour contrer par les ailes, puis repiquer dans l'axe : leur absence à la tête de la défense vous facilitera la tâche.
Tous deux extrêmement vifs, Ribéry et Henry se montrent très efficaces lors de leurs attaques communes sur l'aile droite.	Favorisez le jeu de passes et les une-deux entre Ribéry et Henry pour créer un maximum d'occasions.	Marquez agressivement l'un de ces deux joueurs pour limiter les possibilités offensives du duo.
La Précision de tir et le jeu de Tête de Trézéguet en font une arme redoutable à la pointe de l'attaque française.	Adressez-lui le plus de ballons possibles (passe en profondeur, centre, ouverture) : une fois servi, ses qualités individuelles lui permettent de se créer de nombreuses occasions de but.	Pressez-le avec deux joueurs pour éviter qu'il n'ait le temps de se mettre en position de frappe.
Le niveau de Jeu d'équipe de Makélélé en fait un élément incontournable et extrêmement fiable du système de jeu français.	Exploitez sa disponibilité de jeu au maximum. Ses coéquipiers subissant la pression de l'adversaire peuvent lui repasser le ballon pour sortir de situations difficiles.	Anticipez au maximum les passes qui lui sont adressées afin d'intercepter le ballon.
L'équipe dispose de plusieurs grands buteurs sur corners.	Visez les joueurs les plus agiles de la tête (Vieira, Trézéguet...).	Utilisez vos défenseurs les plus physiques pour empêcher ces buteurs en puissance d'agir.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
L'équipe est vulnérable en défense sur les frappes à distance adverses.	Réduisez au maximum le champ d'action des équipes adverses en milieu de terrain et dans la surface de réparation en créant le surnombre.	Evitez de frapper de loin à outrance : exploitez plutôt l'effet de surprise pour prendre la défense française à défaut.
En raison de sa condition physique limitée, Zidane perd en efficacité au fur et à mesure que le match avance.	Surveillez sa condition. Si vous le sortez, réorganisez l'équipe avec une formation alternative où Ribéry prend sa place au milieu.	Effectuez un pressing constant sur lui afin de l'empêcher de produire pleinement son jeu et de le fatiguer plus rapidement.
Face aux attaques adverses, la défense est parfois trop statique, souffrant du manque de Réaction de certains joueurs.	Utilisez à bon escient le pressing à deux joueurs pour éviter toute prise de risque (l'un au marquage, l'autre en couverture).	Privilégiez un jeu de passe rapide pour mettre la défense en difficulté.



GERMANY (ALLEMAGNE)

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																						
		Schwarz	Messenger	Merilrecker	Fulldrishe	Rome	Frutes	Sloeger	Slinslizel	Botanaski	Kmala	Pomatski	Huber	Hulegrase	Hulko	Nodokory	Jargan	Kelem	Hitmacher	Kruger	Aguola	Orondor	Noglau	Harmey
	Position	GB	DEF	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT ATT	DEF MT	DEF MT	DEF MT	ATT	MT ATT	GB	GB	DEF MT	DEF	DEF MT	DEF MT	DEF MT	MT	MT ATT	MT ATT	ATT	ATT
	Taille (cm)	190	193	198	185	170	182	176	181	194	182	180	188	185	192	184	190	188	182	189	180	172	171	185
	Pied fort	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	G	G	G	D	D	D	D	D
CAPACITÉS	Attaque	35	67	50	68	74	76	80	78	78	88	80	40	30	59	58	69	68	73	86	80	76	85	79
	Défense	89	84	81	85	61	69	65	52	66	47	49	96	90	76	87	69	76	66	56	56	39	41	45
	Equilibre	87	90	90	84	72	81	73	80	86	80	76	90	85	87	85	85	83	78	90	85	75	70	79
	Physique	60	85	80	82	85	88	86	82	85	86	80	65	65	80	74	85	82	86	84	86	80	86	79
	Vitesse maximum	63	80	70	82	84	82	76	78	76	81	82	60	71	73	73	79	75	82	76	86	94	83	80
	Accélération	65	77	65	80	83	79	74	80	73	85	85	69	73	72	68	74	71	76	75	83	97	88	82
	Réaction	86	77	75	75	68	72	71	70	73	92	76	93	92	82	80	70	79	80	79	87	76	80	80
	Agilité	65	70	68	73	81	80	75	83	70	77	83	72	78	68	68	72	69	76	77	79	90	89	76
	Précision dribble	40	72	68	75	81	77	85	84	80	81	77	46	57	70	70	77	76	73	86	77	76	80	76
	Vitesse dribble	40	74	65	77	81	79	77	83	71	77	82	49	53	65	66	73	70	70	77	86	94	89	78
	Précision passe courte	42	69	65	76	72	82	85	82	85	75	76	57	57	72	74	69	78	78	87	71	68	74	76
	Vitesse passe courte	55	74	73	71	70	84	86	78	86	71	74	67	55	71	71	71	81	72	97	69	73	77	68
	Précision passe longue	45	67	74	75	75	85	92	80	83	70	75	69	58	73	82	74	80	82	85	71	76	79	68
	Vitesse passe longue	59	76	74	70	69	82	84	80	80	69	72	72	65	75	73	77	82	76	87	80	84	81	70
	Précision	40	58	50	60	64	76	78	77	79	91	81	50	44	62	66	62	67	78	85	78	70	83	79
	Puissance	80	79	80	81	81	87	80	85	85	81	84	85	78	92	80	83	86	86	94	85	85	88	84
	Technique de tir	40	64	52	66	66	75	76	75	76	86	80	47	40	64	68	64	72	72	83	78	70	78	77
	Précision coup franc	41	57	55	50	75	70	85	78	75	65	69	40	38	70	50	62	72	73	76	57	63	79	75
	Courbe	40	58	50	60	76	71	85	79	75	60	68	45	36	58	52	65	77	78	74	50	65	75	71
	Tête	50	78	80	75	60	72	68	69	75	94	70	49	45	73	84	70	72	69	90	75	60	73	79
	Détente	70	74	72	81	77	68	74	73	77	95	78	82	83	76	78	79	75	78	90	82	80	80	82
	Technique	40	74	67	75	78	78	85	86	84	82	79	50	60	73	73	73	79	80	87	76	75	81	78
	Agressivité	63	70	60	70	85	69	70	77	75	82	92	59	53	58	70	71	65	63	80	85	82	84	74
	Mental	70	80	68	70	70	78	79	71	75	71	69	95	77	72	80	67	70	70	83	69	64	71	67
	Technique gardien	79	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	91	90	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	70	77	70	72	80	87	91	75	83	80	66	82	86	68	84	75	75	68	85	67	68	78	70
	Endurance	6	6	5	6	5	5	7	4	6	5	4	5	7	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5
	Précision pied faible	3	5	5	5	5	6	6	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	7	5	4	4	5
	Fréquence pied faible	3	5	5	5	5	6	5	5	5	3	3	4	4	4	5	4	5	4	7	5	4	3	5
	Fréquence blessure	A	C	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble					★			★											★			★	★	
	Garder le ballon en dribble																			★				
	Placement										★											★	★	
	Réflexe						★		★	★		★												
	Leader									★									★	★				
	Passeur										★													★
	Buteur																							
	Buteur en 1 contre 1																							
	Pointe																							★
	Lignes								★	★									★	★				
	Tir au centre										★										★		★	
	Côté				★														★	★				
	Centre																							
	Tir pénalties																			★				
	Passe sans contrôle																			★				
	Extérieur							★																
	Marquage		★		★																			
	Tacle glissé		★																					
	Couverture															★								
	Défense ligne															★								
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1	★											★	★										
	Touche longue				★																			
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC			FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact							DC												DC				
	Mouvements rares																							
ÉVALUATION	Vitesse			▼											▼	▼		▼				▲	▲	
	Endurance																					▼		▼
	Défense aérienne					▼										▲				▲				
	Défense		▲		▲	▼			▼							▲								
	Tacle		▲			▼		▼	▼											▼				
	Dribble			▼											▼	▼								
	Buteur										▲									▲				
	Meneur de jeu		▼					▲		▲										▲				
	Coups de pied arrêtés							▲																
	Attaquant de pointe										▲													
	Deux pieds										▼	▼			▼		▼		▼	▲		▼	▼	

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

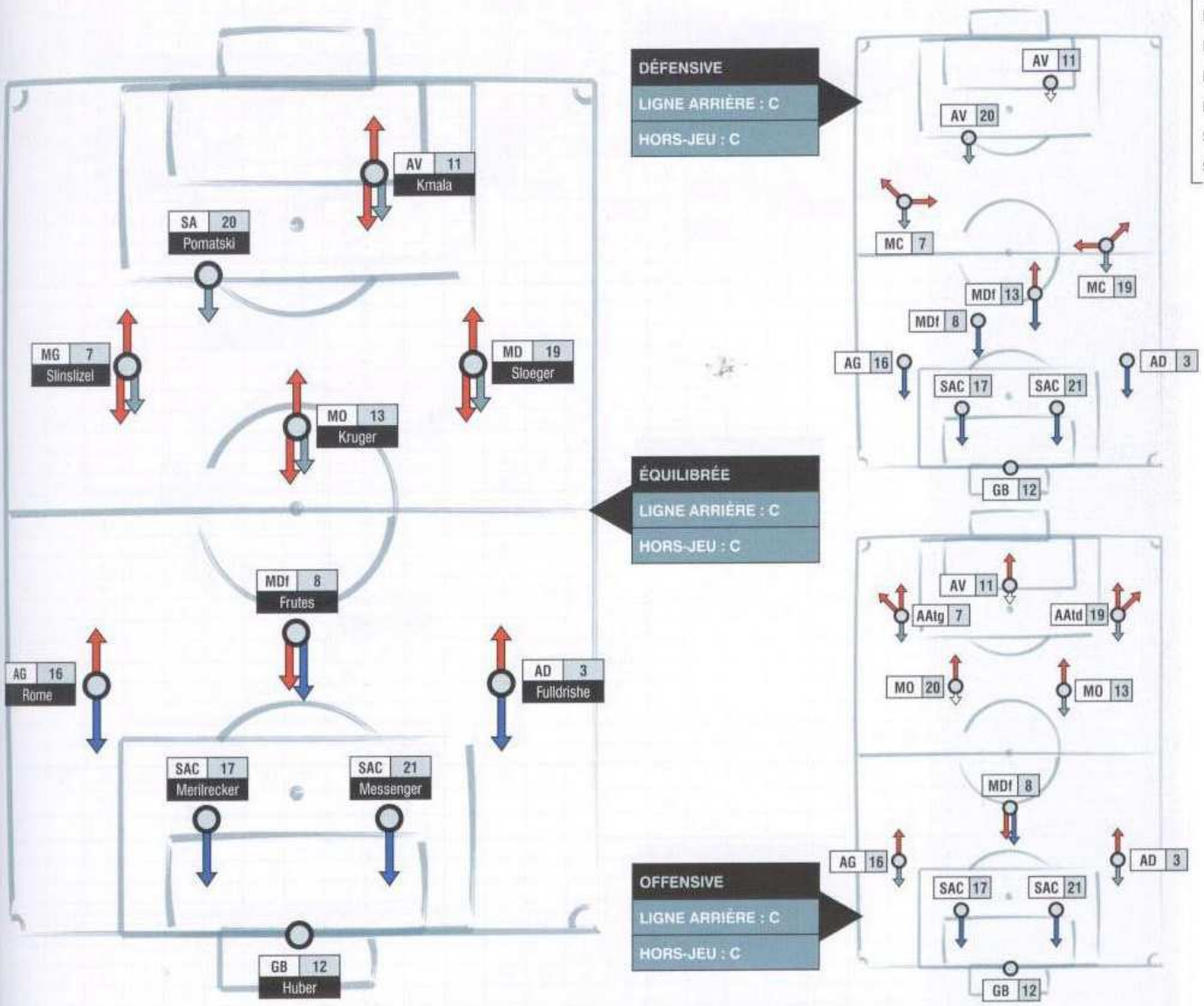
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Kmala excelle en attaque et devant le but : sa précision de tir, son placement exceptionnel et son très bon jeu de tête en font un joueur polyvalent.	Assistez-le d'un second attaquant afin qu'il échappe plus facilement au marquage adverse et jouisse de plus de liberté pour recevoir les centres et se jeter sur les ballons perdus.	Surveillez ses déplacements lors de la montée des milieux de terrain : ils le cherchent fréquemment dans la surface de réparation.
Kmala et Kruger possèdent un jeu de Tête et une Détente qui les rendent extrêmement dangereux sur corner.	Adressez-leur des ballons au premier poteau, là où ils auront le plus de chance de marquer de la tête.	Marquez-les de près avec des joueurs aussi physiques que possible pour les contenir.
L'équipe dispose de bons tireurs.	Exploitez cet avantage en tirant fréquemment, de près comme de loin.	Evitez de donner des ballons faciles et tâchez toujours de placer un de vos joueurs entre les Allemands et vos buts.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
La charnière défensive composée de Messenger et Merilrecker est solide, mais manque parfois de réactivité face aux attaquants les plus vifs.	Plutôt que de vous en remettre au physique de ces deux joueurs, tâchez d'endiguer les offensives lorsque les attaquants adverses approchent de la surface de réparation.	La vitesse n'étant pas le point fort des défenseurs allemands, profitez-en pour les déborder.
A cause de leur Jeu d'équipe moyen, les défenseurs peinent parfois à se trouver entre eux.	Jouez de préférence vers l'avant, en évitant les passes en retrait vers la défense susceptibles de profiter à l'adversaire.	Chaque fois que les défenseurs allemands sont impliqués dans la construction d'une action, mettez-les immédiatement sous pression et empêchez-les de passer le ballon vers l'avant.



ITALY (ITALIE)

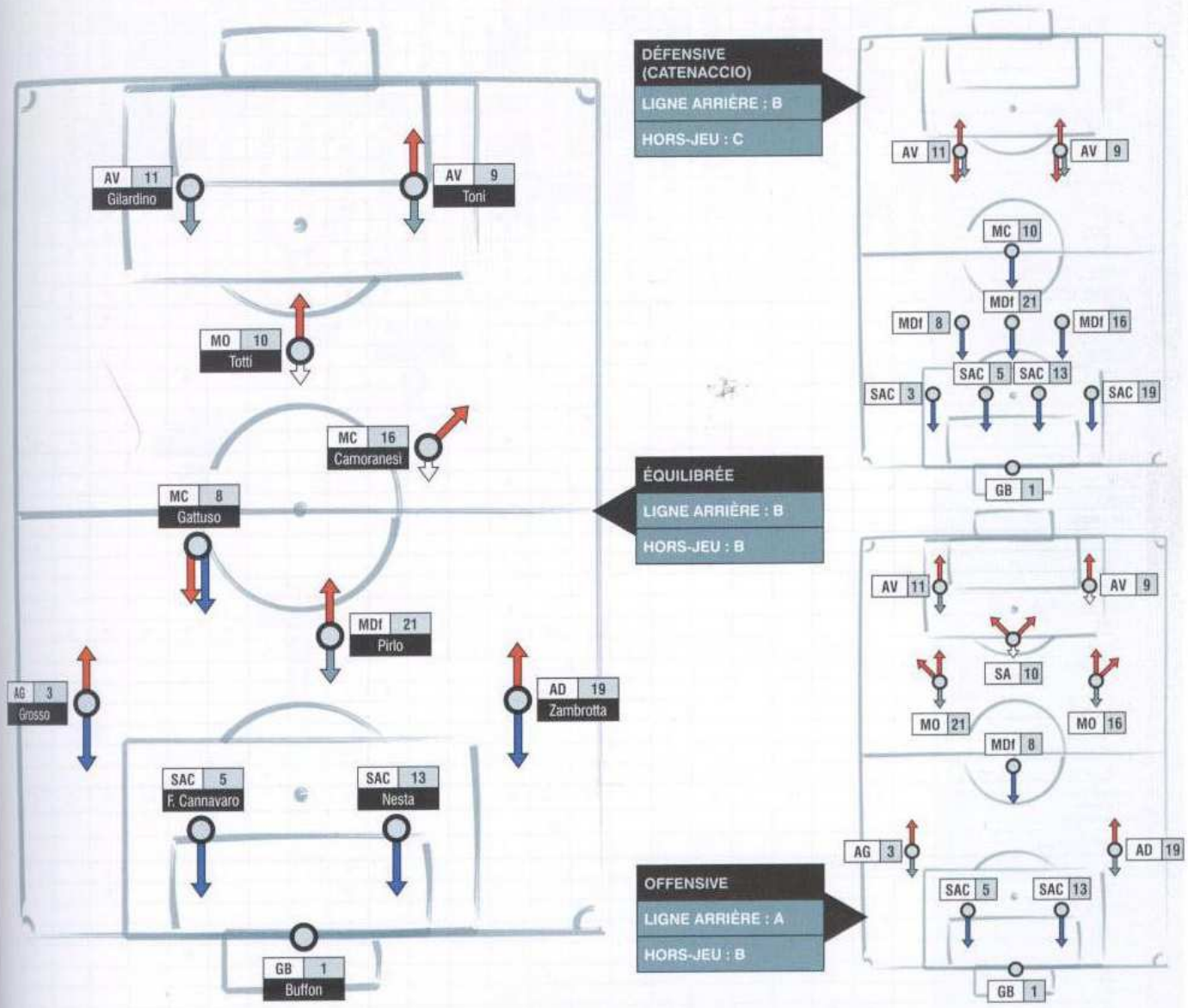
FICHE DES JOUEURS

	JOUEURS																						
	Buffon	Nesta	F. Cannavaro	Zambrotta	Grosso	Pirlo	Camoranesi	Gattuso	Totti	Toni	Gilardino	Peruzzi	Amelia	Materazzi	Barzagli	Zaccardo	Oddo	Barone	De Rossi	Perrotta	Del Piero	Iaquinta	F. Inzaghi
Position	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	MT ATT	MT	MT ATT	ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT	MT	MT ATT	ATT	ATT
Taille (cm)	191	187	176	181	190	177	174	177	180	193	184	181	187	193	186	182	183	180	184	178	173	189	181
Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D
CAPACITÉS — Attaque	35	62	60	79	74	81	81	66	92	91	92	30	30	67	53	63	72	69	76	70	91	82	90
Défense	97	95	97	74	69	63	65	82	35	41	35	91	85	84	85	76	64	74	62	72	46	42	35
Equilibre	88	84	86	82	82	74	75	83	84	92	86	86	85	91	83	75	75	81	82	82	75	88	75
Physique	65	84	85	95	86	84	90	95	80	82	84	64	60	82	82	84	85	86	85	93	79	86	84
Vitesse maximum	76	81	77	85	79	75	82	81	76	76	86	76	69	70	78	75	75	76	73	80	77	84	84
Accélération	82	80	82	78	71	74	86	82	78	73	86	75	72	68	76	69	77	75	72	77	78	75	88
Réaction	97	94	95	77	73	73	75	88	86	83	93	86	85	75	76	76	72	82	82	82	79	77	96
Agilité	87	79	86	79	72	76	86	79	81	73	84	80	72	67	74	72	73	75	73	76	82	73	86
Précision dribble	50	76	72	82	78	92	90	69	91	78	78	53	43	72	66	70	72	76	81	74	91	77	74
Vitesse dribble	46	77	75	86	75	75	83	74	80	71	73	51	45	69	69	72	74	72	74	73	84	78	78
Précision passe courte	49	75	70	77	75	96	79	70	93	75	76	66	53	75	69	68	76	76	83	74	85	72	66
Vitesse passe courte	52	77	74	82	76	87	74	75	96	71	75	52	58	74	68	72	75	80	84	80	74	76	67
Précision passe longue	65	75	73	82	87	97	85	67	92	66	72	62	60	79	73	75	82	82	83	74	84	72	65
Vitesse passe longue	58	71	77	83	87	83	74	72	92	70	73	70	65	80	74	72	86	77	79	72	75	75	67
Précision	44	58	58	65	70	78	75	64	89	87	92	40	37	71	54	60	70	66	76	72	90	81	85
Puissance	80	80	85	81	86	83	84	84	91	80	82	83	80	87	78	74	81	84	84	77	78	88	75
Technique de tir	46	60	60	67	66	73	76	66	90	88	95	45	36	69	58	64	62	69	82	73	92	82	93
Précision coup franc	37	60	69	70	83	96	75	59	89	65	65	37	38	82	57	58	75	63	72	60	90	75	65
Courbe	44	65	63	74	87	95	80	58	85	57	60	40	35	80	60	66	82	66	74	65	91	62	63
Tête	44	80	89	68	66	66	79	72	80	94	87	45	45	84	78	72	66	73	76	73	76	82	92
Détente	92	86	95	76	68	65	82	72	77	74	83	87	84	72	82	81	72	73	75	78	75	85	86
Technique	56	77	76	83	83	95	88	73	94	86	85	52	46	74	72	70	75	82	83	73	93	82	78
Agressivité	62	62	58	75	66	66	75	67	82	84	93	53	62	64	55	66	68	70	75	73	76	82	90
Mental	82	72	86	83	72	65	74	94	76	72	78	83	72	73	68	73	69	75	72	70	77	75	82
Technique gardien	97	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	93	84	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	76	90	88	90	78	91	83	82	82	76	83	78	72	77	78	77	71	82	84	88	81	75	69
Endurance	7	5	8	7	6	5	5	7	3	5	5	6	5	5	6	7	5	6	5	6	4	5	4
Précision pied faible	4	5	5	6	3	7	5	5	5	5	6	4	4	3	5	5	5	4	6	5	6	5	5
Fréquence pied faible	4	5	5	6	3	6	5	5	6	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Fréquence blessure	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B
CAPACITÉS SPÉCIALES — Dribble				★			★														★		
Garder le ballon en dribble						★	★		★														
Placement										★	★									★			★
Réflexe											★								★	★			
Leader						★																	
Passeur						★			★										★				
Buteur									★	★	★										★	★	★
Buteur en 1 contre 1									★														
Pointe										★	★												
Lignes											★											★	★
Tir au centre						★			★										★				
Côté																	★				★		
Centre						★					★								★				
Tir pénalties						★			★												★		
Passe sans contrôle						★			★	★	★										★		★
Extérieur		★		★	★	★	★		★		★								★		★		
Marquage		★	★					★						★	★								
Tacle glissé		★						★						★				★	★				
Couverture		★	★					★							★								
Défense ligne		★	★																				
Gardien sur pénalty																							
Gardien en 1 contre 1	★																						
Touche longue																							
FEINTES — Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC		IE	FC	FC			FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
Double contact						DC	DC		DC												DC		
Mouvements rares						¼, LE	¼, LE		¼, LE												¼, LE		
ÉVALUATION — Vitesse														▼		▼			▼				
Endurance				▲				▲															
Défense aérienne		▲	▲			▼								▲	▲								
Défense		▲	▲					▲						▲			▼	▲	▲				
Tacle		▲	▲			▼		▲							▼						▲		
Dribble						▲	▲		▲												▲	▲	▲
Buteur								▼	▲	▲	▲												▼
Meneur de jeu						▲		▼	▲										▲				
Coups de pied arrêtés					▲	▲			▲												▲	▲	
Attaquant de pointe										▲	▲												
Deux pieds					▼	▲								▼				▼					

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Le Jeu d'équipe de l'Italie est globalement excellent.	Développez un jeu à base de passes : faites circuler le ballon autant que possible afin d'en garder le contrôle, ce qui vous permettra à la fois de construire de bonnes actions et d'empêcher l'adversaire d'avoir sa chance.	Restez patient et vigilant, en faisant de votre mieux pour intercepter les passes adverses.
Le « Catenaccio » est une spécialité italienne : dans certaines situations (en général quand ils mènent au score), tous les joueurs sauf les attaquants descendent en défense. Les joueurs forment alors un bloc défensif ultra-robuste.	Dans cette configuration, contrez très rapidement par les ailes ou en adressant de longues passes aux attaquants dès que vous récupérez le ballon.	Tentez de prendre les Italiens à leur propre piège en appliquant une tactique identique : temporisez puis développez un bon jeu de passes en milieu de terrain pour les pousser à sortir de leur camp.
Polyvalent et doué dans la plupart des domaines offensifs, Totti constitue un excellent meneur de jeu.	Exploitez au maximum l'éventail de ses possibilités pour mener à bien vos attaques : frappes de loin ou de près, passes millimétrées, ouvertures...	Faites-lui subir un marquage strict pour l'empêcher de jouer.
Occupant un poste plus défensif que Totti, Pirlo a néanmoins de grandes qualités offensives, ce qui fait de lui un second meneur de jeu.	Laissez-le monter et participer aux attaques : Gattuso restera en arrière et s'occupera des tâches défensives.	A l'instar de Totti, Pirlo a l'art de proposer des solutions en attaque : marquez-le rapidement pour gêner ses initiatives.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Tout comme l'Angleterre, l'Italie manque de joueurs vifs.	Déployez un jeu très collectif pour remédier à ce défaut.	L'Italie attaquant peu sur les ailes, laissez vos arrières latéraux faire des courses vers l'avant. N'abusez cependant pas de cette technique.



IVORY COAST (CÔTE D'IVOIRE)

FICHE DES JOUEURS

	JOUEURS																						
	Tipamezie	Tone	Meira	Emure	Bolgo	Zolran	Yapare Touye	Kalin Keiroux	Arame	Kadeu	Doitra	Nimorekaban	Barnard	Konahi	Demoro	Donaloe	Zobora	Furua	Yada Hipo	Roznac	Basero Hone	Bazz	Dendone
Position	GB	DEF MT	DEF	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF MT	DEF MT	DEF	MT	MT	MT ATT	ATT	MT ATT	MT ATT
Taille (cm)	186	183	185	178	166	183	187	182	178	182	188	192	180	187	189	180	182	174	171	186	163	182	174
Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D
CAPACITÉS																							
Attaque	30	66	48	70	70	68	73	75	75	80	87	35	30	50	56	65	59	63	76	73	76	81	79
Défense	75	78	80	66	73	73	65	40	46	45	50	78	71	76	77	72	73	69	50	57	41	32	42
Equilibre	81	90	81	77	63	80	86	82	73	72	91	78	75	81	90	78	85	79	75	84	63	82	82
Physique	59	87	81	87	85	80	81	78	77	81	86	61	61	75	80	84	82	86	82	84	79	86	83
Vitesse maximum	70	86	80	86	84	77	75	82	87	86	85	66	75	72	73	83	81	83	82	81	86	82	86
Accélération	73	84	70	83	89	79	70	80	85	84	87	69	76	71	71	81	76	74	82	75	93	83	88
Réaction	85	81	70	75	70	68	74	74	71	73	83	90	86	72	75	72	77	83	80	72	73	75	80
Agilité	71	80	60	83	84	72	74	79	84	84	80	70	75	72	70	78	75	81	79	77	93	85	85
Précision dribble	45	71	65	78	78	78	78	82	78	89	77	46	50	64	74	74	67	74	78	76	80	82	80
Vitesse dribble	44	75	67	80	85	76	68	77	83	85	78	49	59	68	73	81	75	78	75	80	80	78	83
Précision passe courte	43	67	68	75	73	80	77	74	66	75	73	51	49	62	71	66	66	77	83	76	68	70	72
Vitesse passe courte	48	74	62	74	72	76	77	71	72	74	78	55	45	67	67	75	74	78	72	73	66	66	74
Précision passe longue	54	65	68	70	75	82	72	73	72	76	70	60	49	65	68	75	67	74	77	78	70	70	70
Vitesse passe longue	58	70	70	76	80	76	70	77	79	78	73	65	50	68	68	77	75	73	73	80	67	70	68
Précision	35	68	55	60	69	52	66	70	76	78	83	40	40	57	59	57	59	68	74	70	71	81	77
Puissance	75	88	70	80	81	76	85	78	83	78	86	72	77	76	75	77	80	75	73	87	81	80	85
Technique de tir	42	75	65	64	61	60	68	76	77	75	88	45	42	53	64	60	66	73	76	75	75	83	82
Précision coup franc	37	70	50	64	74	50	76	60	71	65	78	37	37	50	57	57	60	74	75	78	63	50	63
Courbe	35	62	57	66	72	52	80	65	75	70	76	38	36	68	56	64	65	70	75	77	66	50	60
Tête	43	75	72	74	65	72	72	72	69	68	86	48	41	71	79	70	73	69	70	67	70	68	70
Détente	83	90	82	82	81	82	79	78	77	83	95	90	83	76	77	82	84	75	80	77	83	80	84
Technique	46	70	67	74	76	80	80	78	75	88	88	54	50	66	70	72	67	74	84	75	75	80	80
Agressivité	61	74	60	73	75	60	69	81	77	82	92	61	72	55	61	69	65	65	78	75	76	83	88
Mental	77	72	69	66	67	69	66	70	71	68	68	73	63	70	61	73	66	69	72	67	66	73	70
Technique gardien	79	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	75	73	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	68	75	72	72	68	68	67	75	65	65	77	67	63	65	65	63	68	72	75	63	66	67	73
Endurance	6	5	6	4	4	6	5	5	4	5	5	5	4	6	5	4	5	5	5	4	5	5	4
Précision pied faible	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	6	4	4	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5
Fréquence pied faible	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	6	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	6
Fréquence blessure	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES																							
Dribble								★	★	★											★	★	
Garder le ballon en dribble							★																★
Placement											★												
Réflexe		★							★										★		★		
Leader																			★				
Passeur						★			★														
Buteur											★												★
Buteur en 1 contre 1																							
Pointe											★												
Lignes																							
Tir au centre		★				★												★	★				
Côté																							★
Centre						★												★					
Tir pénalties																							
Passe sans contrôle											★												
Extérieur										★								★	★	★	★	★	
Marquage		★	★														★						
Tacle glissé																							
Couverture									★					★									
Défense ligne																							
Gardien sur pénalty																							
Gardien en 1 contre 1												★											
Touche longue																	★						
FEINTES																							
Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC				FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC
Double contact										DC													
Mouvements rares																							
ÉVALUATION																							
Vitesse			▼		▲		▼							▼	▼						▲		
Endurance									▼					▼	▼						▼		
Défense aérienne		▲			▼																		
Défense		▲																					
Tacle																			▼				
Dribble			▼							▲				▼			▼						
Buteur											▲							▼					
Meneur de jeu		▼	▼											▼			▼				▼		
Coups de pied arrêtés																							
Attaquant de pointe											▲												
Deux pieds									▼														

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

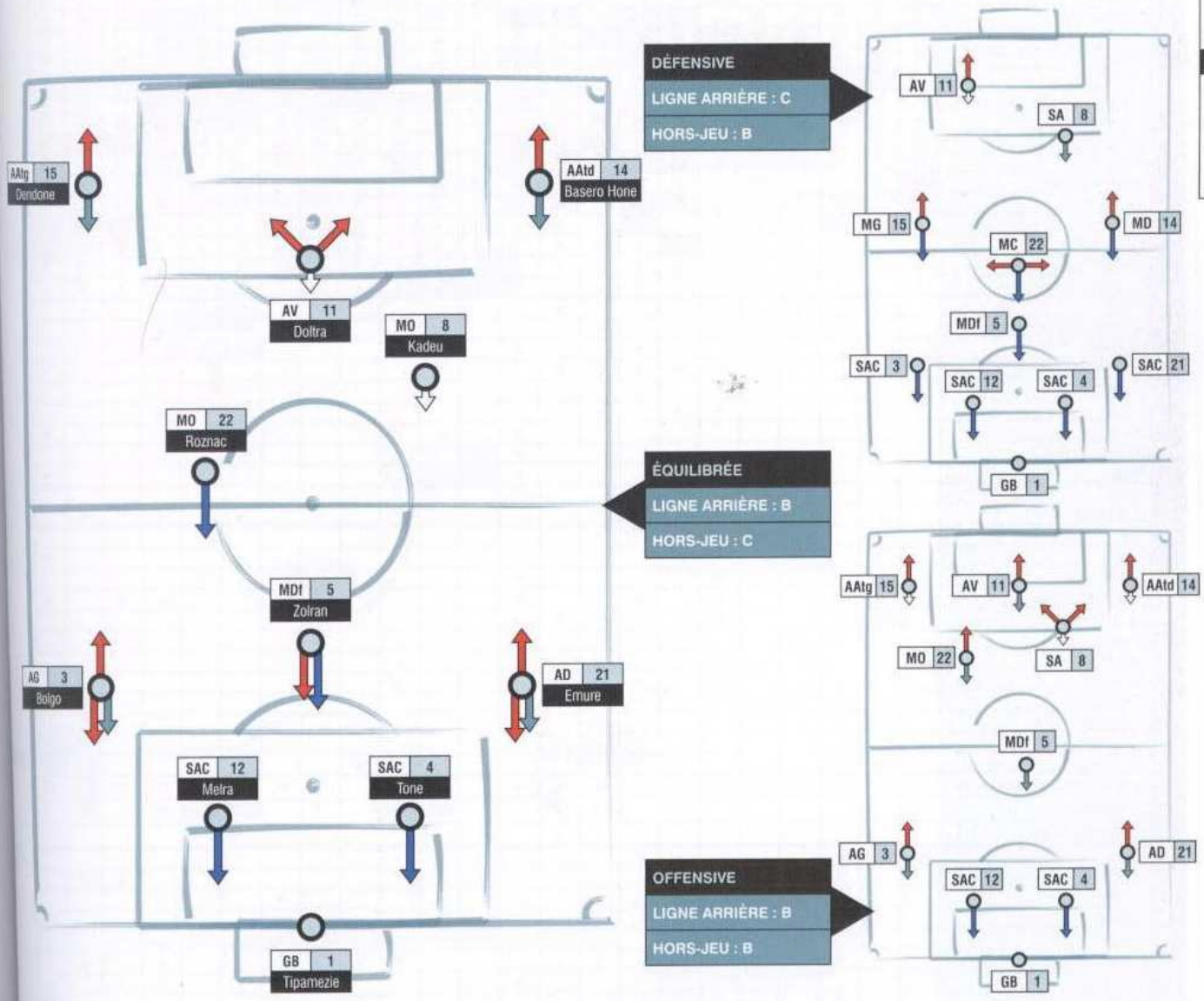
ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

COAST

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Doltra est un attaquant très actif et mobile qui offre de nombreuses options aux milieux de terrain pour qu'ils lui fassent parvenir le ballon.	Envoyez-lui beaucoup de passes et sollicitez-le souvent à l'attaque : sa polyvalence fait de lui une arme redoutable.	Vu qu'il est le centre d'attraction des attaques ivoiriennes, marquez-le étroitement.
Les ailiers de l'équipe ivoirienne sont très vifs : leur rapidité leur permet souvent de se détacher facilement des défenseurs.	Pour déstabiliser l'adversaire, semez les défenseurs et/ou faites monter plusieurs joueurs à l'attaque (par exemple avec l'appel de balle, voir mouvement E-15 du chapitre Entraînement) en direction de Doltra.	Ne vous précipitez pas sur les Ivoiriens : tentez de les suivre de près et de les empêcher de réaliser des passes en retrait.
La défense ivoirienne dispose de joueurs aux attributs physiques excellents (Equilibre, Vitesse, Détente).	Profitez pleinement de leurs capacités en pressant constamment vos adversaires.	Les Ivoiriens sont athlétiques, mais pèchent par la technique : lors de vos duels contre eux, tentez des gestes techniques et des dribbles afin de les effacer rapidement.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
L'équipe manque de coordination.	Prenez votre temps et effectuez des passes précises et sûres vers vos coéquipiers.	Pressez les Ivoiriens afin de pouvoir intercepter leurs mauvaises passes.
Les gardiens ivoiriens ne sont pas assez performants sur leurs arrêts.	Ne comptez pas sur le gardien : votre défense est le meilleur rempart face aux attaques adverses.	Tentez un maximum de frappes à distance : les gardiens sont plus enclins à effectuer des erreurs sur ce genre de tirs.



NETHERLANDS (PAYS-BAS)

FICHE DES JOUEURS

	Position	Van der Sar	Ooijer	Mathijsen	Heitinga	Van Bronckhorst	Van Bommel	Sneijder	Cocu	Van Persie	Robben	Van Nistelrooy	Timmer	Stekelenburg	Boulahrouz	Jaliens	Kromkamp	De Cler	Maduro	Landzaat	Van der Vaart	Kuyt	Babel	Vennegoor
		JOUEURS																						
	Position	GB	DEF MT	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	MT	DEF MT	MT ATT	MT ATT	ATT	GB	GB	DEF MT	DEF	DEF MT	DEF	DEF MT	MT	MT ATT	ATT	ATT	ATT
	Taille (cm)	198	184	183	180	178	187	170	182	183	180	188	185	194	182	183	184	179	185	178	175	183	185	191
	Pied fort	D	D	G	D	G	D	D	G	G	G	D	D	D	D	D	D	G	D	D	G	D	D	D
CAPACITÉS	Attaque	30	68	56	68	72	78	75	72	76	81	96	30	30	59	60	70	69	65	77	85	86	73	84
	Défense	95	82	80	79	70	66	60	85	37	53	38	83	83	80	72	70	67	77	65	53	45	36	52
	Equilibre	82	87	79	80	74	86	71	84	81	79	90	85	85	83	80	80	71	84	78	77	83	84	91
	Physique	65	80	80	84	85	87	82	82	82	78	82	60	64	87	81	88	86	84	84	80	95	76	81
	Vitesse maximum	68	75	75	80	81	76	77	74	85	87	84	60	67	77	80	77	78	74	81	75	78	86	72
	Accélération	67	74	74	79	74	75	79	73	84	90	85	63	69	83	73	76	76	73	75	76	75	85	74
	Réaction	92	79	73	82	75	78	82	76	74	73	96	87	86	85	71	71	66	75	80	85	81	83	76
	Agilité	70	68	71	78	75	71	86	72	82	87	84	64	67	77	72	72	76	80	75	82	75	83	65
	Précision dribble	62	68	65	76	75	80	85	78	87	91	82	44	54	65	69	75	75	77	75	88	82	86	76
	Vitesse dribble	57	74	68	76	75	76	79	71	76	95	83	48	47	71	70	76	72	76	80	78	77	85	74
	Précision passe courte	63	73	65	78	80	85	85	80	80	75	76	52	56	73	68	71	69	75	78	88	78	72	72
	Vitesse passe courte	58	74	65	82	83	84	80	81	73	79	76	52	53	70	71	72	74	77	75	84	76	70	68
	Précision passe longue	70	74	70	84	85	85	90	82	80	77	76	58	62	70	69	76	73	74	74	84	76	67	66
	Vitesse passe longue	77	77	72	87	82	88	86	81	83	81	77	63	72	69	67	76	70	76	78	83	74	65	70
	Précision	42	66	54	67	70	77	74	74	75	78	96	40	44	55	55	60	58	68	76	84	86	73	82
	Puissance	88	86	82	85	84	92	86	84	83	83	84	78	80	79	76	77	77	84	82	85	81	87	86
	Technique de tir	40	70	60	68	69	74	78	78	81	77	97	36	40	56	60	58	53	70	79	93	84	86	85
	Précision coup franc	47	63	53	68	82	78	87	77	75	74	73	37	40	59	55	53	54	62	60	86	73	64	60
	Courbe	47	62	69	66	87	84	91	76	84	80	77	42	35	50	60	63	62	60	67	88	65	60	60
	Tête	43	77	80	81	71	80	68	86	65	65	83	40	42	74	77	73	62	74	68	75	76	79	88
	Détente	76	74	82	82	79	74	73	82	70	73	82	74	78	80	81	76	73	76	75	77	74	85	72
	Technique	63	70	67	81	77	86	84	81	88	87	87	55	55	65	66	75	72	77	78	90	85	86	74
	Agressivité	65	65	58	70	71	76	76	72	90	89	96	52	65	65	60	69	80	65	69	83	75	90	83
	Mental	80	80	65	78	79	85	76	90	68	77	78	72	67	76	70	72	74	68	72	77	74	67	74
	Technique gardien	96	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	82	86	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	78	77	77	78	81	86	75	99	62	75	76	74	70	80	74	75	75	72	84	80	85	64	82
	Endurance	5	5	7	5	5	5	4	7	4	4	5	6	4	6	6	7	7	4	5	4	8	3	7
	Précision pied faible	5	5	5	6	4	6	8	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	6	5	5	5	5
	Fréquence pied faible	5	5	4	5	3	5	6	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	6	4	5	5	5
	Fréquence blessure	A	C	A	B	A	B	B	B	A	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A	C	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble										★												★	
	Garder le ballon en dribble									★											★		★	
	Placement								★			★												
	Réflexe						★	★	★		★													
	Leader								★															
	Passeur						★	★		★											★			
	Buteur											★											★	★
	Buteur en 1 contre 1											★												
	Pointe											★												★
	Lignes											★												
	Tir au centre		★				★	★											★		★		★	
	Côté									★														
	Centre		★					★											★					★
	Tir pénalties		★				★					★								★				
	Passe sans contrôle						★		★			★									★	★		★
	Extérieur						★		★	★	★										★			
	Marquage		★		★										★									
	Tacle glissé				★		★			★					★									
	Couverture								★						★									
	Défense ligne				★				★															
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1	★														★								
	Touche longue		★																					
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur				FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC					FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact							DC		DC	DC										DC		DC	
	Mouvements rares										¼													
ÉVALUATION	Vitesse			▼					▼		▲											▲	▼	
	Endurance			▼			▲																	
	Défense aérienne				▲				▲									▼						
	Défense		▲		▲				▲						▲			▼						
	Tacle				▲		▲								▲									
	Dribble		▼	▼				▲		▲	▲				▼	▼					▲		▲	
	Buteur											▲									▲	▲		▲
	Meneur de jeu			▼			▲	▲								▼					▲			▼
	Coups de pied arrêtés					▲	▲	▲													▲			
	Attaquant de pointe											▲												▲
	Deux pieds					▼		▲		▼	▼													

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

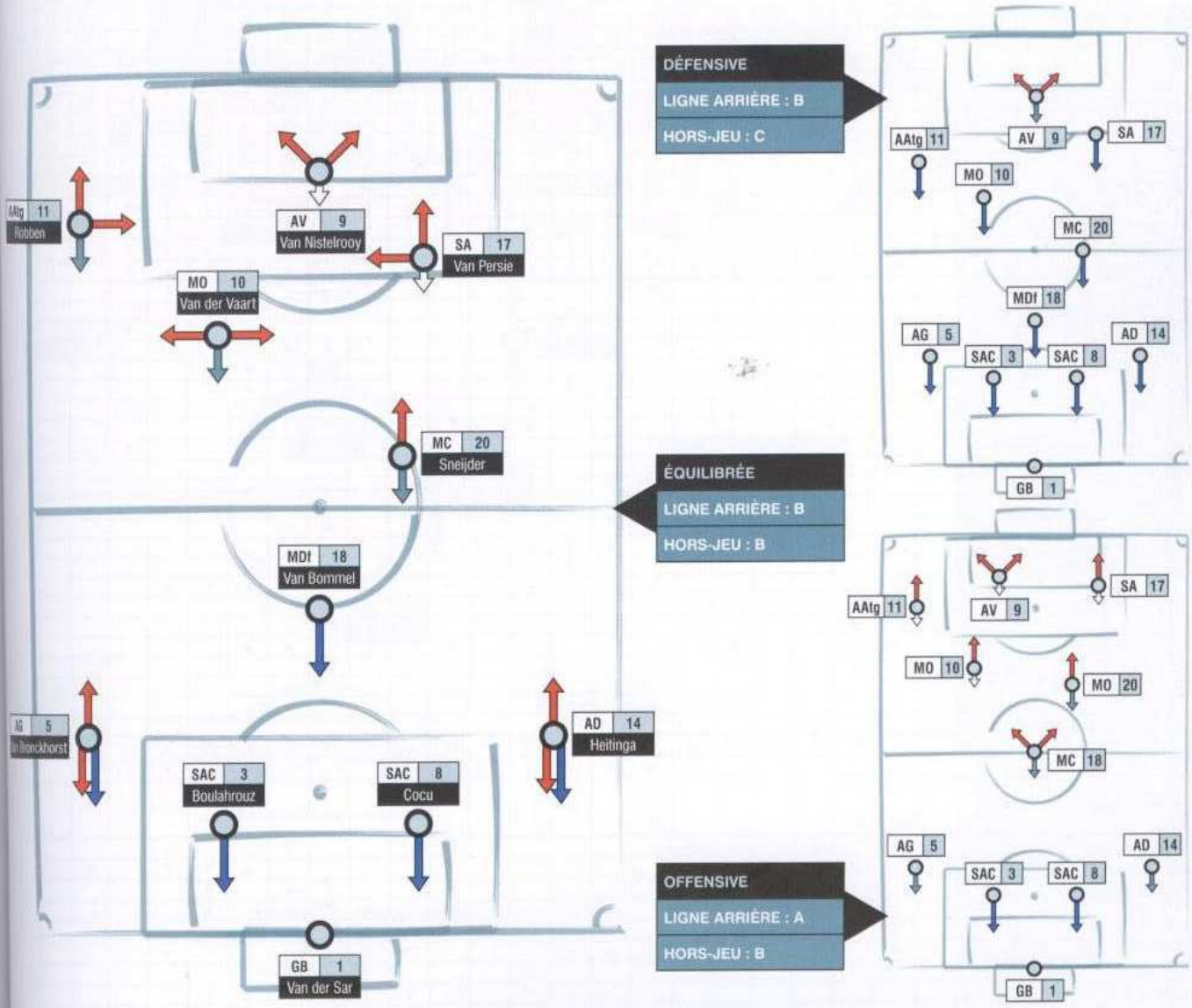
ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

RLANDS

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Van Nistelrooy possède des qualités techniques exceptionnelles qui font de lui un attaquant de pointe redoutable.	Adressez-lui un maximum de passes et faites-le tirer dans toutes les positions. Utilisez-le également pour réagir en fonction de la situation, par exemple pour récupérer rapidement les ballons perdus.	Méfiez-vous de cet attaquant hors norme, marquez-le étroitement et anticipez ses actions.
Polyvalents et soudés, les milieux (Cocu, Van der Vaart, Van Bommel) peuvent distribuer de bons ballons à l'avant, notamment sur les flancs.	Exploitez leurs grandes qualités de passeurs pour réaliser des ouvertures millimétrées en direction des ailiers.	Méfiez-vous de leurs passes, mais également de leurs frappes à distance lorsqu'ils se tiennent aux abords de la surface de réparation.
Le bloc que forme l'équipe quand elle passe en formation défensive est très difficile à percer.	Activez la stratégie Contre-attaque afin de laisser systématiquement les ailiers à l'avant : cela vous permettra de lancer des contres meurtriers.	Le milieu de terrain hollandais étant axial, passez par les ailes et prenez le temps de construire vos actions.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Les deux ailiers Robben et Van Persie manquent de complémentarité : le premier se fatigue assez vite et l'autre manque quelque peu de vivacité.	Au besoin, réorganisez la formation avec un second attaquant (Van Persie) en soutien de Van Nistelrooy, et un seul ailier (Robben), remplaçable par un autre joueur en cas de fatigue.	Ces deux ailiers sont de bons techniciens : surveillez leurs actions aux abords de la surface de réparation, où ils peuvent à tout moment surprendre vos défenseurs.



PORTUGAL

FICHE DES JOUEURS

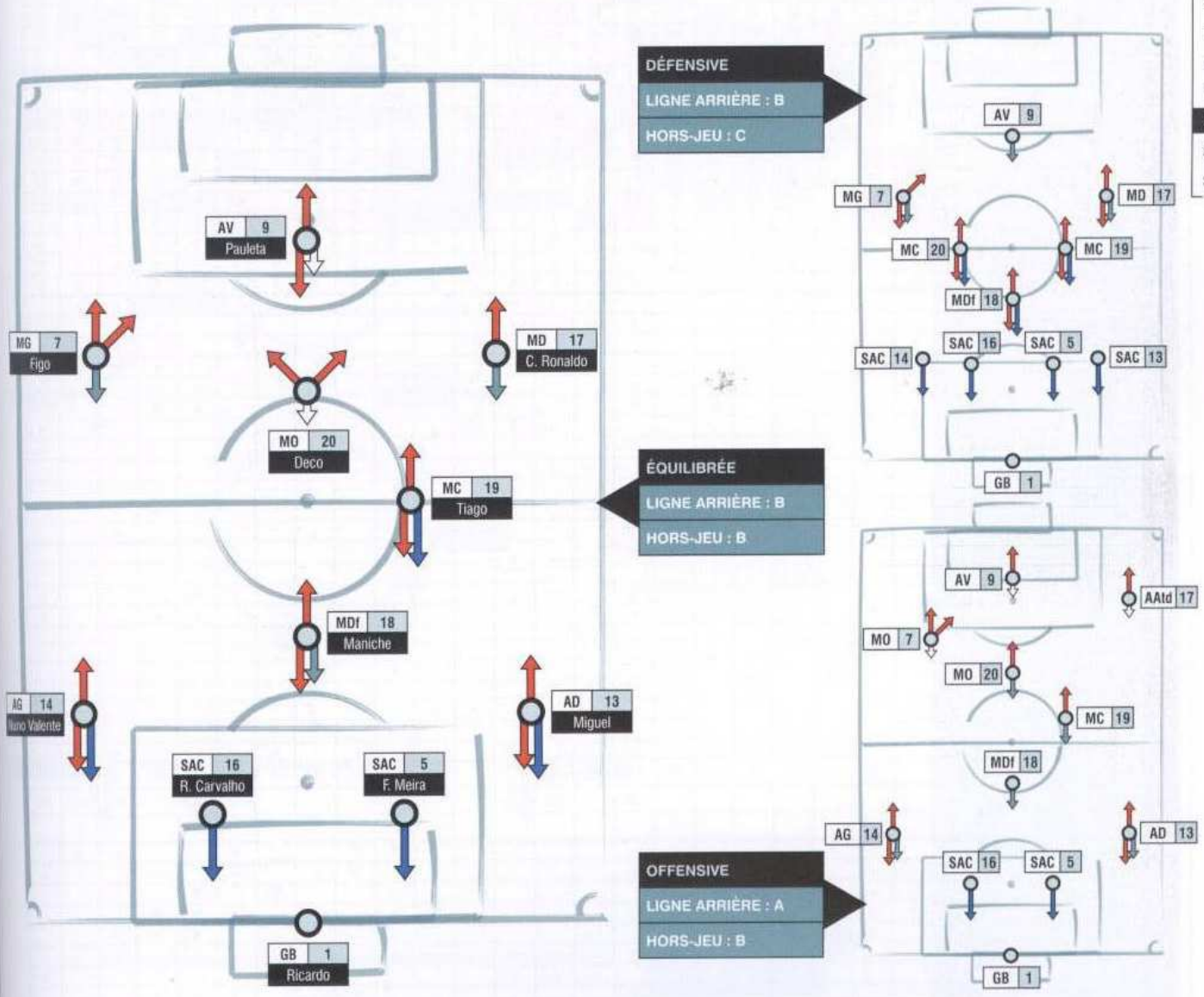
	JOUEURS																						
	Ricardo	F. Meira	R. Carvalho	Miguel	Nuno Valente	Petit	Tiago	C. Ronaldo	Simão	Figo	Pauleta	Quim	Caneira	Ricardo Costa	Paulo Ferreira	Maniche	Costinha	Deco	Hugo Viana	Boa Morte	Nuno Gomes	Hélder Postiga	Paulo Santos
Position	GB	DEF MT	DEF	DEF MT	DEF	MT	MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	ATT	GB	DEF	DEF	DEF	MT	MT	MT	MT	MT ATT	ATT	ATT	GB
Taille (cm)	185	190	183	179	180	172	183	184	170	180	180	184	178	183	182	173	181	177	181	176	181	179	182
Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	G	D	D	D
CAPACITÉS																							
Attaque	35	59	65	76	74	69	73	78	80	85	88	40	61	60	70	78	65	80	72	78	83	77	35
Défense	85	82	93	66	68	76	65	44	56	55	41	83	76	78	78	65	77	74	45	47	45	39	83
Equilibre	80	84	81	79	79	73	79	81	71	75	82	81	75	80	78	76	78	80	64	81	80	80	82
Physique	64	79	84	86	83	91	84	82	82	77	82	64	85	80	88	92	86	92	72	82	78	76	60
Vitesse maximum	69	74	76	88	81	75	73	87	83	74	80	75	75	77	75	80	75	74	83	90	81	84	67
Accélération	72	70	75	84	74	75	72	89	85	78	79	70	74	76	76	83	73	78	79	88	80	78	73
Réaction	90	82	90	69	71	78	76	83	70	80	93	89	77	74	76	81	90	77	72	70	81	78	86
Agilité	77	71	75	80	74	80	76	95	84	76	78	78	72	71	78	82	75	79	78	87	78	80	75
Précision dribble	50	69	73	77	72	73	82	95	88	97	75	46	73	65	74	78	72	90	76	86	80	80	52
Vitesse dribble	50	63	70	86	76	70	73	95	77	74	71	56	71	68	75	76	70	75	78	88	79	80	50
Précision passe courte	45	68	75	70	75	81	81	76	82	88	72	55	73	65	72	80	76	91	85	75	75	74	48
Vitesse passe courte	66	71	76	75	70	78	74	77	76	85	69	52	70	65	72	81	75	90	78	73	73	74	51
Précision passe longue	60	76	76	70	83	84	81	79	84	95	66	66	73	70	80	80	78	87	84	75	72	68	55
Vitesse passe longue	66	70	70	77	82	75	75	90	83	82	70	69	72	70	76	83	72	86	81	82	72	72	61
Précision	38	60	62	69	69	70	76	75	82	76	89	48	66	58	66	80	66	80	72	76	82	76	40
Puissance	78	83	80	83	80	87	82	90	77	87	84	84	72	78	83	86	75	86	80	81	80	82	76
Technique de tir	40	66	66	69	69	70	76	84	79	73	92	53	67	55	68	82	70	76	75	75	84	82	38
Précision coup franc	40	70	62	60	75	80	74	80	80	90	82	49	55	48	71	65	60	86	78	76	60	66	39
Courbe	37	60	60	63	74	78	70	82	81	92	78	49	65	46	75	69	60	82	78	75	50	70	42
Tête	45	76	80	67	67	68	76	85	67	65	92	45	72	74	73	68	85	67	69	72	86	72	37
Détente	84	78	82	82	78	75	83	83	74	72	82	82	75	76	82	76	82	71	66	78	80	81	75
Technique	45	74	75	75	77	82	83	91	86	90	85	56	72	69	74	80	76	92	85	87	81	82	52
Agressivité	81	60	60	78	70	63	75	95	79	85	81	71	65	55	70	78	64	74	72	90	76	81	60
Mental	75	74	93	68	72	82	70	73	73	85	74	78	72	72	70	72	82	83	65	61	75	70	80
Technique gardien	84	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	84	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	80
Jeu d'équipe	75	83	80	70	81	85	80	60	75	85	77	65	75	70	83	84	88	92	66	62	76	76	81
Endurance	6	6	7	6	6	7	5	3	6	5	6	5	6	5	6	7	7	6	4	3	5	4	5
Précision pied faible	4	5	5	4	5	5	6	7	6	7	5	4	5	5	6	5	5	5	4	3	6	7	3
Fréquence pied faible	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	4	5	5	5	5	5	5	4	3	6	7	3
Fréquence blessure	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	C	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES																							
Dribble				★				★	★											★			
Garder le ballon en dribble								★	★	★								★			★		
Placement											★												
Réflexe							★									★							
Leader																		★	★				
Passeur									★	★								★					
Buteur											★												
Buteur en 1 contre 1											★										★	★	
Pointe																							
Lignes																							
Tir au centre							★	★	★							★		★					
Côté									★	★										★			
Centre						★										★							
Tir pénalties									★	★	★												
Passe sans contrôle										★						★		★					
Extérieur		★						★			★		★			★		★	★	★			
Marquage			★												★								
Tacle glissé			★																				
Couverture		★	★			★							★		★		★	★					
Défense ligne			★																				
Gardien sur pénalty																							
Gardien en 1 contre 1																							
Touche longue				★																			
FEINTES																							
Feinte de corps / Intérieur-extérieur			FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC		FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	
Double contact								DC	DC	DC								DC		DC			
Mouvements rares								¼, ½, EL		¼								¼		½			
ÉVALUATION																							
Vitesse		▼		▲			▼	▲										▼		▲			
Endurance			▲			▲												▲	▼	▼		▼	
Défense aérienne			▲															▲	▼				
Défense		▲	▲												▲			▲	▼				
Tacle		▲	▲	▼														▲	▼				
Dribble		▼						▲	▲	▲				▼				▲		▲			
Buteur											▲							▼					
Meneur de jeu									▲	▲	▼			▼				▲	▲				
Coups de pied arrêtés								▲		▲								▲			▼		
Attaquant de pointe											▲												
Deux pieds										▲									▼	▼		▲	

AL

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Les réflexes et les talents de buteur de Pauleta en font une menace constante dans la surface de réparation adverse.	Ce joueur étant très mobile, tâchez de le trouver souvent, notamment dans la surface, afin qu'il concrétise vos actions.	Soignez votre défense sur les ailes pour empêcher Pauleta de recevoir trop de ballons.
Avec ses accélérations fulgurantes sur le côté droit et sa vitesse de pointe, C. Ronaldo est une menace permanente, très difficile à arrêter.	Servez-vous de ses talents de dribbleur pour vous défaire des défenseurs et adresser des centres en direction de Pauleta, ou encore percer dans la surface de réparation avant de faire des passes en retrait.	Opposez-lui un joueur rapide et habile dans ses tacles.
Plusieurs joueurs sont capables de décocher de bonnes frappes à distance.	Tirez de loin chaque fois que vos adversaires vous en laissent l'occasion.	Pressez les Portugais pour les empêcher de se mettre en position de frappe.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Malgré ses statistiques hors du commun, le Jeu d'équipe de C. Ronaldo est assez faible.	Adressez-lui des ballons dans les positions les plus sûres seulement, sans chercher à jouer en combinaison avec lui.	Son mauvais Jeu d'équipe rend ses centres et ses passes en retrait lors de ses percées plus faciles à intercepter.



INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

SPAIN (ESPAGNE)

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																						
		Casillas	Puyol	Pablo Ibañez	Sergio Ramos	Pernia	Xabi Alonso	Senna	Xavi	Luis Garcia	Fernando Torres	Villa	Canizares	Reina	C. Marchena	Juanito	Michel Salgado	Antonio López	Albelda	Iniesta	Cesc Fabregas	Reyes	Joaquin	Raul
	Position	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF	MT	MT	MT	MT ATT	ATT	MT ATT	GB	GB	DEF MT	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT	MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT
	Taille (cm)	185	178	192	183	178	183	177	170	177	183	175	181	188	183	183	176	175	181	170	180	175	179	180
	Pied fort	G	D	D	D	G	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	G	D	G
CAPACITÉS	Attaque	30	64	53	70	74	72	67	75	84	87	88	30	30	60	62	76	73	64	78	75	80	83	89
	Défense	92	93	83	74	68	75	73	72	59	43	39	91	86	84	83	75	72	84	62	58	45	47	50
	Equilibre	80	87	81	85	75	81	75	72	77	83	77	86	80	85	80	74	71	83	68	69	73	82	72
	Physique	65	93	80	84	83	89	88	92	82	78	85	60	65	81	78	90	84	91	86	82	84	83	87
	Vitesse maximum	67	83	74	78	75	75	79	78	80	82	87	63	64	76	77	79	82	79	81	78	86	89	76
	Accélération	70	88	69	71	76	75	72	77	86	87	90	68	67	73	68	82	80	71	82	76	92	91	80
	Réaction	97	90	73	78	69	76	76	79	84	84	84	88	92	82	69	83	71	78	73	72	82	76	90
	Agilité	75	85	74	72	73	77	77	86	82	83	91	70	76	76	69	84	82	72	82	80	83	90	80
	Précision dribble	43	73	71	76	75	74	75	85	80	86	84	53	43	74	71	78	80	73	88	84	86	92	86
	Vitesse dribble	42	78	68	78	76	70	70	77	83	79	88	50	41	70	61	80	81	68	81	77	93	91	73
	Précision passe courte	44	74	70	75	71	90	80	97	78	77	76	52	42	77	64	74	73	73	87	84	79	74	86
	Vitesse passe courte	41	77	69	77	70	91	76	87	75	76	72	53	44	78	62	75	73	76	79	78	80	71	78
	Précision passe longue	58	75	70	83	79	94	80	93	80	76	70	67	60	76	64	73	79	76	82	82	79	79	81
	Vitesse passe longue	62	77	69	80	85	90	77	83	81	74	73	64	70	71	57	69	83	74	74	78	81	77	75
	Précision	42	65	63	70	68	75	70	80	83	87	89	42	43	64	59	67	70	67	75	73	77	79	88
	Puissance	74	80	72	86	90	87	90	76	80	81	84	77	78	79	68	75	80	84	70	82	84	77	73
	Technique de tir	40	67	62	66	70	75	67	73	86	90	87	43	42	63	67	71	68	62	73	72	78	76	89
	Précision coup franc	43	58	53	73	87	80	68	82	80	60	72	37	37	50	55	60	77	50	76	73	75	78	71
	Courbe	42	61	50	72	82	75	66	81	80	53	67	40	40	50	53	63	79	50	73	75	76	74	70
	Tête	40	69	75	76	67	73	68	72	90	83	79	42	41	77	75	65	65	72	64	70	72	75	77
	Détente	82	92	82	85	72	74	80	77	76	85	81	88	81	83	85	78	75	85	69	73	74	74	74
	Technique	43	76	71	75	72	85	71	91	88	90	83	52	49	76	64	78	75	74	86	87	84	85	93
	Agressivité	57	67	53	70	83	65	68	72	90	84	91	57	65	60	58	85	83	60	77	78	88	85	85
	Mental	91	97	68	68	75	70	70	86	78	77	75	80	75	76	66	84	72	78	71	72	68	71	88
	Technique gardien	90	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	91	78	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	75	87	74	75	75	93	65	94	89	78	75	82	66	85	80	84	74	88	79	75	72	76	88
	Endurance	7	7	6	4	6	4	5	7	7	4	5	7	7	7	4	7	6	7	5	5	4	5	5
	Précision pied faible	4	5	5	5	4	5	6	6	6	5	6	4	4	5	5	5	4	4	5	6	5	5	5
	Fréquence pied faible	4	4	5	5	4	5	5	5	6	5	6	4	4	3	5	5	4	4	5	6	4	5	5
	Fréquence blessure	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble											★										★	★	
	Garder le ballon en dribble								★	★											★			
	Placement									★														★
	Réflexe									★		★									★	★	★	★
	Leader								★											★				
	Passeur						★		★											★	★			
	Buteur										★	★												★
	Buteur en 1 contre 1											★												★
	Pointe										★													
	Lignes											★												
	Tir au centre				★		★	★													★			
	Côté																					★		
	Centre						★	★											★					
	Tir pénalties											★												
	Passe sans contrôle								★	★	★									★				★
	Extérieur		★				★		★	★	★									★	★			★
	Marquage		★		★																			
	Tacle glissé		★																					
	Couverture		★	★											★									
	Défense ligne																							
	Gardien sur pénalty												★	★										
	Gardien en 1 contre 1	★																						
	Touche longue																	★				★		
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC			FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact								DC		DC									DC		DC	DC	DC
	Mouvements rares																					½	¼	
ÉVALUATION	Vitesse			▼								▲			▼	▼			▼			▲	▲	
	Endurance		▲						▲							▼	▲		▲					▲
	Défense aérienne		▲		▼										▲			▼		▼				
	Défense		▲												▲					▼	▼			
	Tacle		▲												▲					▼	▼			
	Dribble								▲		▲	▲								▲		▲	▲	
	Buteur									▲	▲	▲							▼					▲
	Meneur de jeu						▲		▲							▼				▲	▲			
	Coups de pied arrêtés					▲																		
	Attaquant de pointe										▲													
	Deux pieds					▼									▼			▼	▼					

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

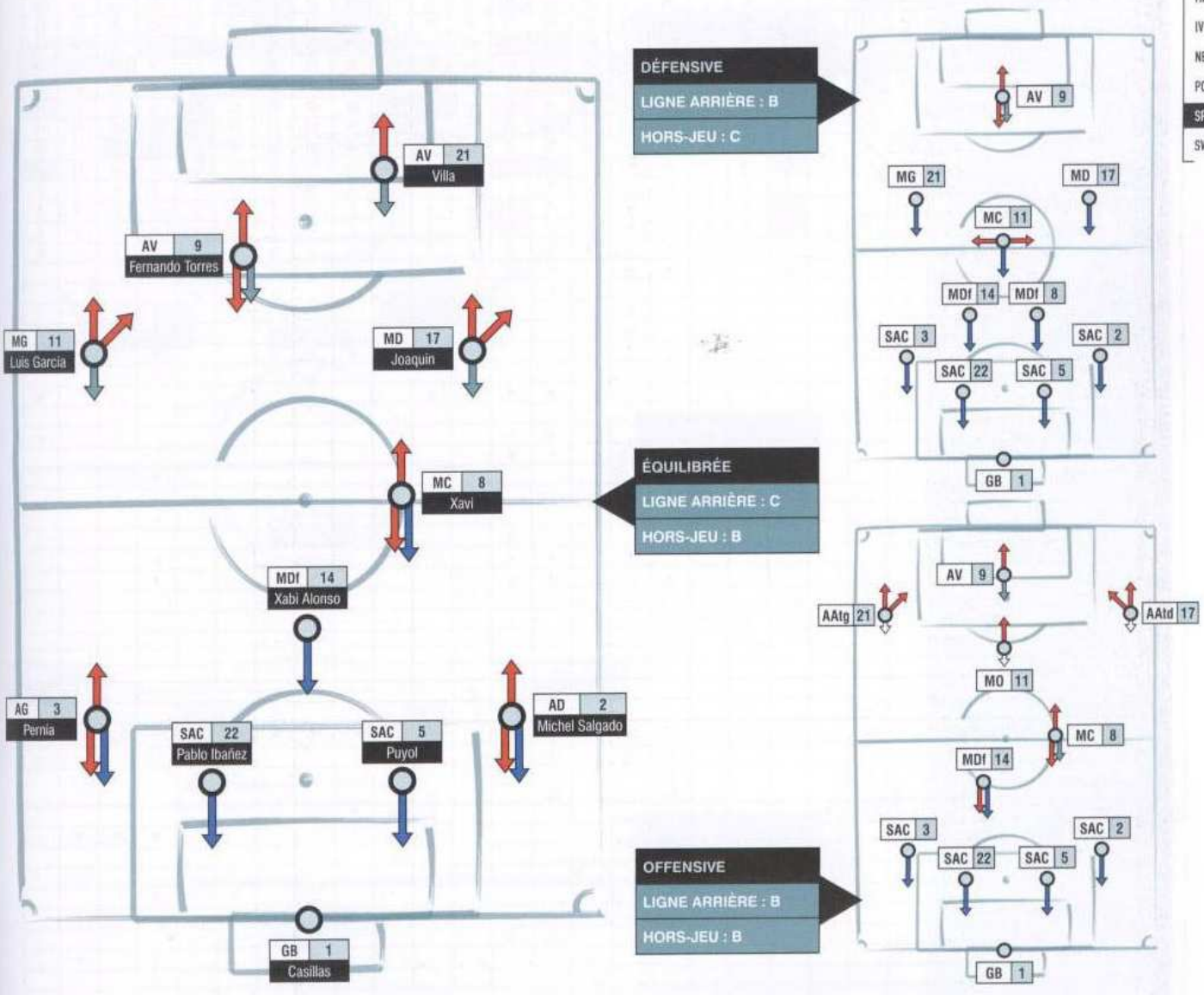
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

ARGENTINA
BRAZIL
CZECH REPUBLIC
ENGLAND
FRANCE
GERMANY
ITALY
IVORY COAST
NETHERLANDS
PORTUGAL
SPAIN
SWEDEN

FICHE DE L'ÉQUIPE

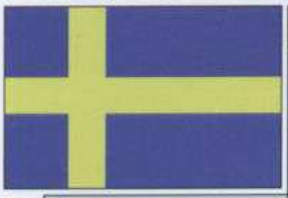
FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
L'Espagne dispose de plusieurs joueurs jeunes et endurants, capables de tenir tout un match sans problème.	Utilisez au maximum le potentiel de vos joueurs : ils tiendront la distance.	Fatiguez-les en les provoquant sur de longues courses et en les obligeant à jouer de façon physique.
Les milieux de terrain de l'Espagne s'avèrent très polyvalents : ils peuvent tous occuper différents postes et ont plusieurs cordes à leur arc.	Exploitez cet avantage en variant vos actions et en établissant des formations alternatives dans lesquelles vous modifiez les positions de ces joueurs afin de méduser l'adversaire.	Sélectionnez des joueurs ayant également des capacités différentes pour être en en mesure de parer à toutes sortes d'attaques.
Les deux attaquants Villa et Torres se complètent bien grâce à leurs qualités globalement assez similaires, mais avec des nuances dans certains domaines : par exemple, Torres est un petit peu plus agile de la Tête que Villa qui a quant à lui une meilleure Précision de frappe.	Essayez de les faire changer de position pour déstabiliser les défenseurs et variez les actions que vous réalisez avec eux (une-deux, attaques solitaires...).	Ne les quittez pas d'une semelle lorsqu'ils touchent le ballon, car la vivacité de leurs déplacements les rend très dangereux.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
En dehors de Puyol, la défense espagnole manque de joueurs suffisamment robustes et rapides pour bloquer les attaquants rapides sur les ailes.	Jouez avec une défense à quatre arrières centraux pour éviter les débordements et renforcer votre charnière.	Déployez des joueurs rapides ou physiques (idéalement, comme Henry ou Adriano) et cette défense aura énormément de mal à contenir leurs assauts.
Malgré ses nombreuses qualités, l'équipe d'Espagne manque de joueurs puissants. Elle peine donc parfois face à des formations moins techniques mais plus physiques qu'elle.	Evitez les duels en misant sur la fluidité de votre jeu de passes ; ne conservez pas le ballon trop longtemps.	Marquez les joueurs de près et maintenez une pression physique constante, en particulier en milieu de terrain et sur les ailes. Déjouez leur jeu de passes en gênant leurs déplacements et en faisant obstruction.



SWEDEN (SUÈDE)

FICHE DES JOUEURS

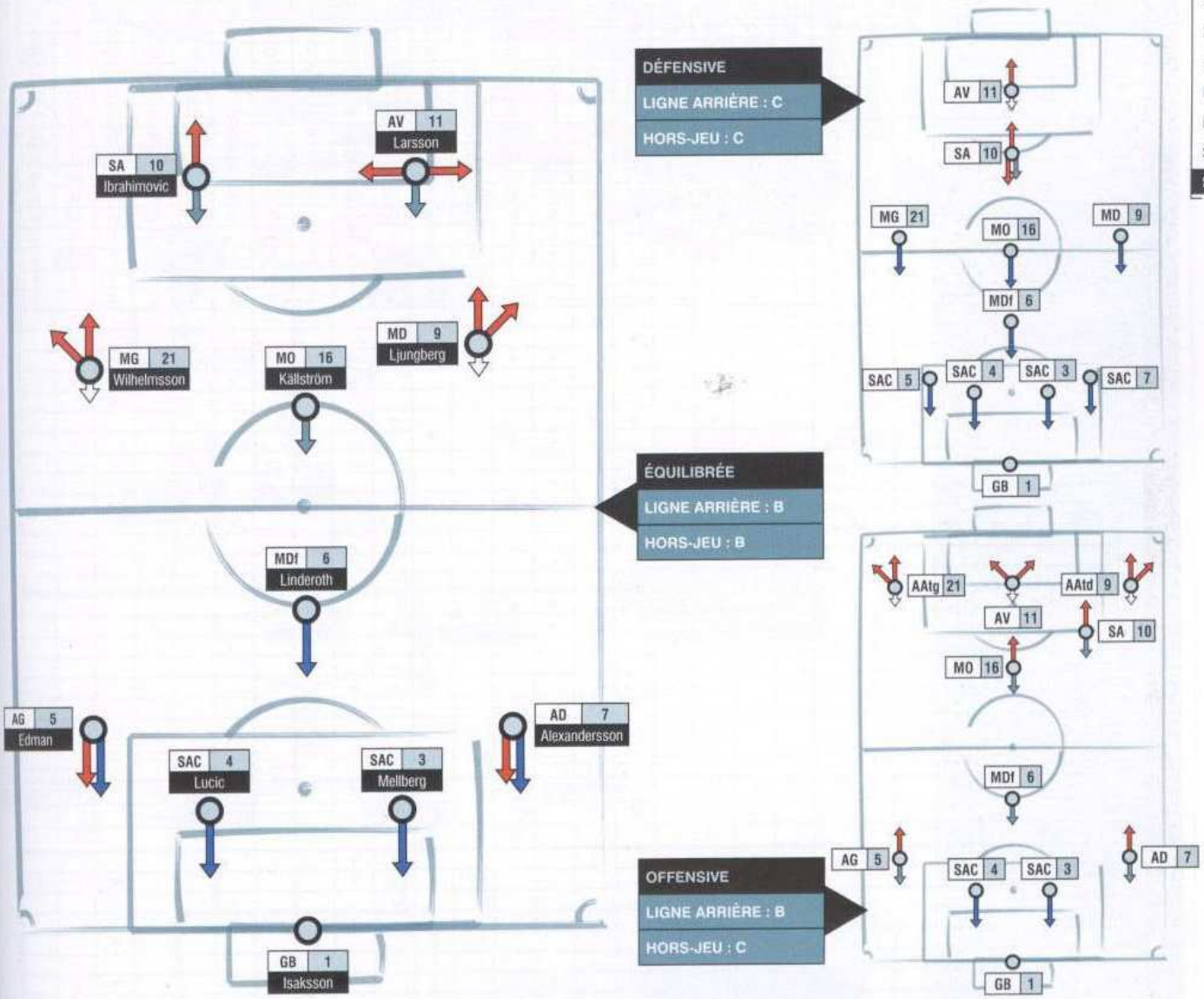


	JOUEURS																						
	Shaaban	Mellberg	Lucic	Alexandersson	Edman	Linderoth	Wilhelmsson	Ljungberg	A. Svensson	Ibrahimovic	Larsson	Isaksson	Alvabåge	Hansson	Karl Svensson	Stenman	D. Andersson	Nilsson	Jonson	Källström	Elmander	Rosenberg	Allbäck
Position	GB	DEF MT	DEF	DEF MT	DEF	MT	MT ATT	MT ATT	MT	ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	DEF MT	MT ATT	MT	ATT	ATT	ATT
Taille (cm)	193	194	186	181	179	176	177	176	177	192	178	199	187	186	178	187	178	185	178	187	188	178	180
Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	G	D	D	D
CAPACITÉS — Attaque	30	62	62	76	65	69	76	84	74	90	89	35	30	43	72	64	72	73	79	77	78	77	82
Défense	75	86	77	64	72	77	55	63	60	38	51	85	76	78	68	67	68	61	55	59	47	39	55
Equilibre	83	86	82	74	77	73	75	82	82	97	81	84	84	83	78	83	78	74	79	77	83	84	78
Physique	61	85	84	82	84	87	86	93	84	86	81	63	59	76	86	80	86	80	83	78	78	78	82
Vitesse maximum	64	82	78	80	77	76	86	88	78	84	80	65	64	68	72	75	72	84	77	83	85	81	85
Accélération	66	73	75	78	76	70	82	91	75	85	86	68	67	69	68	70	68	83	79	80	78	77	81
Réaction	85	82	80	72	72	75	77	90	82	83	91	86	84	82	72	70	72	70	82	76	75	83	75
Agilité	63	75	71	80	70	72	85	87	79	81	85	69	66	69	69	66	69	81	76	83	76	78	80
Précision dribble	47	75	69	84	72	75	87	85	84	93	82	45	48	66	80	71	80	78	78	78	78	81	83
Vitesse dribble	45	69	66	76	71	66	88	88	75	83	75	51	44	68	66	71	66	79	73	78	84	77	78
Précision passe courte	47	72	69	75	70	75	77	79	82	83	85	50	50	70	78	65	78	77	74	87	76	69	75
Vitesse passe courte	45	70	67	72	68	72	77	82	78	72	78	55	47	62	75	67	75	70	72	84	70	73	72
Précision passe longue	51	84	75	81	77	77	80	77	85	71	72	66	50	72	84	70	84	80	78	85	77	65	72
Vitesse passe longue	68	82	70	78	76	69	79	79	80	73	69	64	54	70	75	75	75	73	75	84	76	66	69
Précision	45	69	66	76	63	75	73	85	78	82	90	38	35	52	67	61	67	70	75	74	78	75	84
Puissance	82	87	72	78	83	85	81	80	84	88	80	78	79	84	78	81	78	75	80	88	82	82	83
Technique de tir	46	69	66	79	64	72	76	87	82	95	92	40	37	57	66	61	66	73	76	75	75	83	80
Précision coup franc	45	75	72	70	80	72	70	72	85	66	76	36	35	52	75	60	75	77	57	83	58	63	65
Courbe	44	71	69	72	76	69	75	73	84	64	72	36	33	52	75	60	75	72	63	85	66	60	58
Tête	46	80	78	75	70	74	67	72	69	79	90	40	41	81	72	75	72	70	76	70	72	82	84
Détente	78	78	75	73	79	71	73	75	70	78	84	84	76	78	80	72	80	74	72	74	78	78	75
Technique	45	78	73	82	73	80	86	83	87	95	88	50	48	69	83	70	83	76	75	84	82	84	84
Agressivité	58	63	68	70	70	63	88	86	75	84	90	53	60	59	69	66	69	62	78	74	74	80	78
Mental	72	80	74	72	62	72	74	88	70	78	86	70	70	71	71	68	71	70	78	68	66	65	74
Technique gardien	77	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	84	79	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	65	85	80	75	73	80	74	85	71	78	90	73	69	69	69	72	69	74	81	72	69	65	78
Endurance	4	6	6	4	4	5	5	4	5	5	5	6	5	7	4	5	4	6	6	5	4	4	5
Précision pied faible	4	5	5	7	4	5	5	5	5	6	7	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5
Fréquence pied faible	4	5	5	7	3	5	5	5	5	5	7	5	4	5	5	3	5	6	5	5	5	5	5
Fréquence blessure	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES — Dribble				★			★	★		★													
Garder le ballon en dribble										★									★				
Placement								★			★												
Réflexe								★			★										★		
Leader									★						★		★			★			
Passeur																							
Buteur										★	★												★
Buteur en 1 contre 1																							
Pointe										★	★												★
Lignes										★	★												
Tir au centre																				★			
Côté																			★		★		
Centre															★		★			★			
Tir pénalties											★				★		★						
Passe sans contrôle										★	★									★			
Extérieur							★			★	★									★			
Marquage		★																					
Tacle glissé					★																		
Couverture																							
Défense ligne																							
Gardien sur pénalty																							
Gardien en 1 contre 1												★											
Touche longue		★			★																		
FEINTES — Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC				FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
Double contact							DC	DC		DC													
Mouvements rares							½, EL			¼, EL													
ÉVALUATION — Vitesse			▼			▼		▲						▼	▼	▼	▼						
Endurance								▲						▼						▼	▼	▼	
Défense aérienne		▲												▲									
Défense		▲																					
Tacle		▲		▼	▲													▼		▼			
Dribble			▼				▲	▲		▲				▼		▼							
Buteur										▲	▲						▼						
Meneur de jeu									▲							▼				▲		▼	
Coups de pied arrêtés																				▲			
Attaquant de pointe										▲	▲												
Deux pieds				▲	▼						▲					▼							

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
La fluidité du jeu de passes des Suédois leur permet de produire un football particulièrement séduisant.	Développez un jeu offensif équilibré et varié, en faisant circuler le ballon parmi tous les postes de l'équipe : vous générerez ainsi plus d'occasions.	Pressez les Suédois sans relâche afin d'interrompre leurs actions et de les empêcher de produire leur jeu.
Par son opportunisme, son excellente Réaction et ses qualités de buteur, Larsson apporte constamment le danger aux abords et à l'intérieur de la surface adverse.	Avec lui, tentez des frappes de n'importe où, même dans des angles fermés, et surtout lorsqu'il dispose d'un minimum de champ ; il réussit quasiment toujours à trouver le cadre.	Marquez-le avec un joueur très réactif et efforcez-vous de toujours laisser quelqu'un entre lui et vos buts, afin de contrer ses frappes.
Très bon dribbleur, Ibrahimović se montre également doué pour réceptionner les ballons aériens.	Adressez-lui tous vos corners, coups francs indirects et centres.	Opposez-lui votre plus solide défenseur afin qu'il rivalise avec sa Puissance et sa taille imposante.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Malgré sa puissance physique et sa technique hors du commun, il arrive qu'Ibrahimović manque ses frappes à cause de sa Précision de tir moyenne.	Comptez plutôt sur Larsson pour concrétiser vos occasions.	Restez tout de même vigilant et n'imaginez pas qu'il rate tous ses tirs...
Aussi performant que soit le onze de départ suédois, il ne peut pas compter sur des remplaçants fiables. Toute éventuelle absence de vedettes telles qu'Ibrahimović ou Larsson affaiblit lourdement l'équipe.	Envisagez de sélectionner vos joueurs clés même quand leur condition physique n'est pas satisfaisante.	Imposez un pressing constant aux joueurs phares afin de les épuiser rapidement et/ou tentez de monopoliser le ballon : plus ils courent après lui, plus ils se fatiguent.



AC MILAN

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																						
		Dida	Nesta	Kaladze	Calu	Serginho	Pirlo	Gattuso	C. Seedorf	Kaka'	Gilardino	F. Inzaghi	Kalac	D. Simic	Maldini	Costacurta	Bonera	Favalli	Ambrosini	Brocchi	Jankulovski	Gourcuff	R. Oliveira	Borrielo
	Position	GB	DEF	DEF MT	DEF MT	DEF MT ATT	MT	MT	MT	MT ATT	ATT	ATT	GB	DEF	DEF	DEF	DEF	DEF	MT	MT	DEF MT ATT	MT	ATT	ATT
	Taille (cm)	195	187	186	176	181	177	177	176	183	184	181	202	180	186	182	183	181	182	171	184	185	183	180
	Pied fort	G	D	G	D	G	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	G	D	D	G	D	D	G
CAPACITÉS	Attaque	30	62	66	76	77	81	66	83	87	92	90	30	58	69	60	62	62	65	67	77	73	84	77
	Défense	95	95	88	62	55	63	82	64	54	35	35	84	83	97	86	82	81	75	65	60	55	37	35
	Equilibre	87	84	85	77	70	74	83	90	83	86	75	93	82	88	79	83	81	82	80	76	72	79	81
	Physique	60	84	86	96	77	84	95	90	86	84	84	59	81	81	72	84	85	88	88	86	77	79	78
	Vitesse maximum	67	81	77	85	93	75	81	77	88	86	84	64	76	76	74	77	77	78	82	83	80	84	82
	Accélération	68	80	80	80	86	74	82	79	90	86	88	60	77	78	73	74	75	78	80	80	73	87	84
	Réaction	97	94	80	75	73	73	88	80	85	93	98	83	77	85	73	76	77	80	82	77	70	84	81
	Agilité	73	79	75	78	85	76	79	82	84	84	86	63	76	74	65	75	73	74	81	81	76	82	80
	Précision dribble	43	76	74	83	85	92	69	86	89	78	74	40	72	81	73	70	70	70	76	80	74	78	80
	Vitesse dribble	45	77	76	86	92	75	74	83	97	73	78	45	70	72	62	75	71	74	78	82	76	80	79
	Précision passe courte	45	75	73	76	75	96	70	86	87	76	66	48	74	83	77	68	72	70	74	77	79	68	70
	Vitesse passe courte	50	77	76	77	80	87	75	90	88	75	67	60	75	82	78	77	69	76	77	76	70	70	72
	Précision passe longue	47	75	76	79	82	97	67	86	84	72	65	61	75	85	80	70	76	69	75	85	81	67	67
	Vitesse passe longue	57	71	77	77	83	83	72	81	83	73	67	78	75	82	65	75	70	72	73	85	73	68	68
	Précision	48	58	65	65	72	78	64	78	80	92	85	40	58	67	63	60	60	73	72	75	65	82	76
	Puissance	83	80	85	84	80	83	84	92	83	82	75	83	77	81	76	76	76	84	86	87	77	81	82
	Technique de tir	48	60	64	64	74	73	66	86	81	95	93	40	58	69	58	62	60	74	78	77	68	88	80
	Précision coup franc	45	60	62	65	76	96	59	75	75	65	65	40	59	65	56	58	62	55	65	82	68	68	75
	Courbe	45	65	70	76	84	95	58	80	83	60	63	40	63	75	58	63	66	54	62	85	70	71	70
	Tête	42	80	83	70	69	66	72	73	78	87	92	40	74	84	75	76	76	87	77	68	66	83	80
	Détente	85	86	84	73	79	65	72	77	83	83	86	66	80	77	73	79	79	87	85	73	72	82	81
	Technique	46	77	76	80	85	95	73	91	93	85	78	50	74	85	75	73	73	72	74	84	80	81	80
	Agressivité	51	62	70	83	87	66	67	77	87	93	98	57	56	71	58	60	65	70	73	76	76	80	80
	Mental	77	72	80	75	66	65	94	73	74	78	82	72	75	98	74	71	78	72	77	72	68	72	65
	Technique gardien	88	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	84	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	78	90	81	89	64	91	82	93	80	83	69	75	76	95	90	80	88	73	80	89	64	68	65
	Endurance	6	5	5	8	4	5	7	4	6	5	4	5	4	4	7	5	7	4	6	6	5	5	4
	Précision pied faible	3	5	4	5	4	7	5	6	6	6	5	4	5	8	6	5	6	5	5	4	6	7	4
	Fréquence pied faible	4	5	4	5	3	6	5	5	5	5	5	4	5	8	6	5	5	5	5	4	6	5	5
	Fréquence blessure	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble				★	★				★														
	Garder le ballon en dribble						★		★															
	Placement										★	★												
	Réflexe										★								★				★	
	Leader						★															★		
	Passeur						★		★	★					★									
	Buteur										★	★											★	
	Buteur en 1 contre 1																							
	Pointe										★													
	Lignes										★	★												
	Tir au centre						★		★	★										★				
	Côté				★	★																		
	Centre						★		★		★								★					
	Tir pénalties						★																	
	Passe sans contrôle						★		★		★	★												
	Extérieur		★			★	★		★	★	★				★						★			
	Marquage		★	★				★									★							
	Tacle glissé		★					★							★		★							
	Couverture		★					★						★	★	★		★						
	Défense ligne		★												★	★								
	Gardien sur pénalty	★																						
	Gardien en 1 contre 1	★																						
	Touche longue																							
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC		FC	FC	FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact					DC	DC		DC	DC														
	Mouvements rares						¼																	
ÉVALUATION	Vitesse					▲				▲						▼								
	Endurance				▲	▼		▲							▲	▼						▼		▼
	Défense aérienne		▲	▲			▼								▲				▲					
	Défense		▲	▲				▲							▲	▲						▼		
	Tacle		▲	▲			▼	▲							▲		▲					▼		
	Dribble					▲	▲			▲														
	Buteur							▼	▲		▲	▲										▼	▲	
	Meneur de jeu						▲	▼	▲	▲		▼			▲		▼						▼	▼
	Coups de pied arrêtés						▲														▲			
	Attaquant de pointe										▲													
	Deux pieds			▼		▼	▲								▲						▼			

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

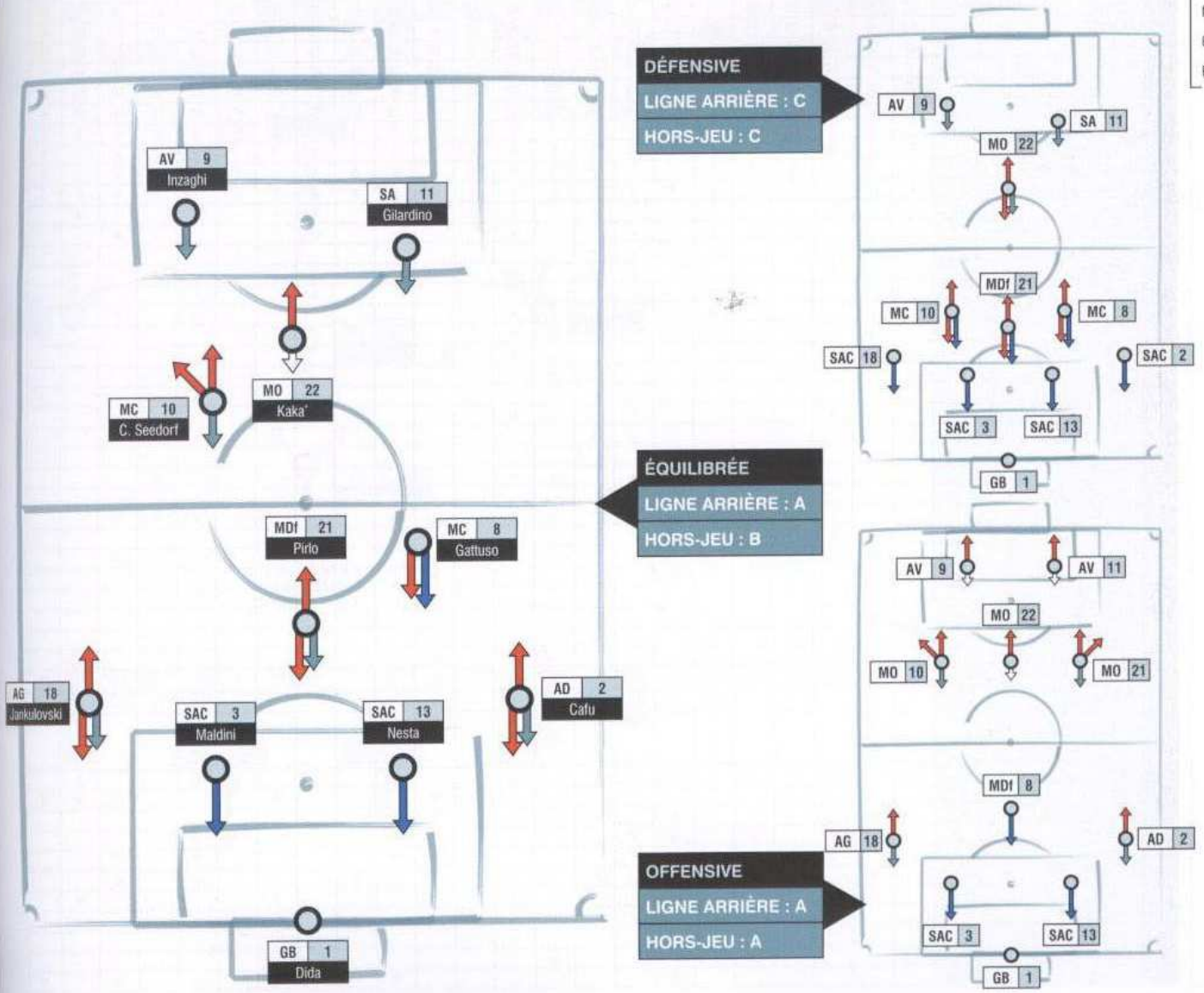
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
L'A.C. Milan peut compter sur un Jeu d'équipe extraordinaire.	Tâchez de monopoliser le ballon et de développer un jeu riche en passes, dans l'esprit du style argentin. Vous vous créerez de nombreuses occasions et ne manquerez pas d'énerver votre adversaire.	Etoffez votre milieu de terrain pour empêcher les Milanais de contrôler la partie. Tentez de réduire leur espace de jeu sur le terrain.
Nesta et Maldini sont des défenseurs prodigieux, notamment grâce à leur Défense élevée et leurs nombreuses capacités spéciales.	Nesta et Maldini régnant souvent en maîtres à l'arrière et s'entendant parfaitement grâce à leur Jeu d'équipe élevé, vous pouvez vous investir davantage dans les actions offensives.	Défiez ces deux défenseurs avec des attaquants dotés d'un Equilibre très élevé (comme Adriano ou Drogba). Avec un peu de réussite, vous les déposséderez du ballon.
Kaka' apporte une vivacité phénoménale au sein de l'A.C. Milan. Ses dribbles rapides et sa Vitesse maximum lui permettent d'accélérer le jeu à tout moment.	En plus de sa vélocité, il profite d'un bon Equilibre. Tentez avec lui des percées foudroyantes dans l'axe ; les défenseurs adverses auront énormément de mal à l'arrêter.	Effectuez contre lui des gestes défensifs agressifs (notamment des tacles). Choisissez bien le joueur chargé de son marquage : il sera vite débordé s'il est trop lent ou peu athlétique..
Pirlo et Gattuso apportent énormément à l'équipe grâce à leurs qualités complémentaires au milieu de terrain.	Laissez Pirlo monter plus haut que Gattuso : sur les contres adverses, il s'efforcera de récupérer les ballons avant de les relancer en direction des attaquants. Gattuso assurera l'intérim au poste de milieu défensif (MDF).	Menez de préférence vos attaques en passant par les ailes : Pirlo et Gattuso occupent tous deux une position très axiale, bloquant souvent le passage au centre du terrain.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Malgré les bonnes qualités offensives de F. Inzaghi, ses coéquipiers peinent souvent à le servir en raison de son Jeu d'équipe assez bas.	Placez-le à la pointe de l'attaque et adressez-lui surtout des centres.	Concentrez votre attention défensive sur Gilardino qui représente une menace plus importante que F. Inzaghi.
L'équipe manque de remplaçants satisfaisants.	Les titulaires de l'équipe ont dans l'ensemble une bonne condition physique : tenez compte de leur forme et alignez-les le plus souvent possible.	En cas de blessure des titulaires milanais, mettez la pression sur les remplaçants.



ARSENAL

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																						
		Lehmann	Senderos	Toure	Eboué	Gallas	Rosicky	Gilberto Silva	Cesc Fabregas	Ljungberg	Adebayor	Henry	Almunia	Song Bilong	Clichy	Hoyte	Flamini	Diaby	Lauren	A. Hleb	Julio Baptista	Van Persie	Walcott	Aliadiere
	Position	GB	DEF	DEF MT	DEF	DEF	MT	MT	MT	MT ATT	ATT	ATT	GB	DEF MT	DEF MT	DEF MT	DEF MT	MF ATT	DEF MT	MT	MF ATT	ATT MF	MF ATT	ATT
	Taille (cm)	190	190	183	178	181	178	185	180	176	190	188	191	182	181	180	178	188	180	185	183	183	170	181
	Pied fort	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	G	D	D
CAPACITÉS	Attaque	35	60	66	70	65	82	70	75	84	82	97	30	57	69	64	68	65	74	80	83	76	74	73
	Défense	89	82	78	66	85	59	83	58	63	40	33	82	73	52	70	70	58	66	50	55	37	46	35
	Equilibre	87	86	90	77	83	76	84	69	82	86	82	86	76	73	75	72	81	81	74	89	81	78	73
	Physique	60	82	87	87	90	82	88	82	93	82	80	57	76	83	85	86	74	87	83	84	82	74	78
	Vitesse maximum	63	80	86	86	85	85	78	78	88	82	93	63	84	91	84	78	79	82	84	82	85	89	80
	Accélération	65	70	84	83	83	86	82	76	91	80	96	65	72	88	80	77	70	81	92	76	84	92	81
	Réaction	86	76	81	75	76	77	80	72	90	80	87	84	64	72	71	73	63	78	76	82	74	73	84
	Agilité	65	68	80	83	80	88	73	80	87	75	82	60	83	83	77	76	81	80	93	80	82	84	81
	Précision dribble	40	69	71	78	70	92	76	84	85	80	94	43	72	75	66	77	70	77	89	76	87	80	78
	Vitesse dribble	40	71	75	80	77	84	74	77	88	74	94	44	75	85	73	72	79	79	95	72	76	86	79
	Précision passe courte	42	70	67	75	69	94	82	84	79	73	85	50	69	73	68	78	73	75	82	73	80	75	70
	Vitesse passe courte	55	72	74	74	77	87	82	78	82	63	81	46	66	67	72	75	69	78	78	78	73	70	77
	Précision passe longue	45	70	65	70	69	87	78	82	77	68	83	64	65	73	67	78	69	77	86	73	80	72	70
	Vitesse passe longue	59	73	70	76	70	85	75	78	79	71	83	72	70	76	72	76	65	78	85	71	83	68	65
	Précision	40	55	68	60	61	70	70	73	85	75	94	40	58	60	54	67	65	67	75	83	75	67	76
	Puissance	80	80	88	80	76	82	81	82	80	80	88	76	74	75	75	80	71	79	84	85	83	75	77
	Technique de tir	40	56	75	64	63	80	71	72	87	82	93	40	69	60	60	66	68	69	78	90	81	68	75
	Précision coup franc	41	60	70	64	60	80	64	73	72	64	89	42	57	65	57	66	66	67	73	77	75	63	68
	Courbe	40	58	62	66	43	82	61	75	73	62	88	40	60	68	58	68	62	73	77	78	84	67	67
	Tête	50	83	75	74	70	68	83	70	72	77	70	41	66	67	74	75	69	72	68	83	65	67	77
	Détente	70	79	90	82	85	72	84	73	75	90	80	75	77	76	82	78	77	80	70	83	70	75	82
	Technique	40	69	70	74	71	92	82	87	83	84	95	46	80	75	69	82	70	76	85	83	88	80	80
	Agressivité	63	60	74	73	67	69	70	78	86	80	85	72	65	77	60	65	69	73	80	76	90	80	88
	Mental	70	74	72	66	68	70	68	72	88	66	72	70	59	68	65	65	58	72	76	68	68	65	65
	Technique gardien	79	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	80	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	70	74	75	72	75	80	84	75	85	77	82	68	70	70	63	77	60	84	74	71	62	68	64
	Endurance	6	4	5	4	6	4	6	5	4	5	3	5	5	4	4	5	4	7	5	5	4	4	3
	Précision pied faible	3	5	5	5	5	6	4	6	5	5	6	5	5	4	5	6	4	5	7	5	4	5	4
	Fréquence pied faible	3	4	5	5	5	5	4	6	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	7	5	4	5	4
	Fréquence blessure	A	B	A	A	A	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble									★		★			★					★		★	★	
	Garder le ballon en dribble						★		★			★												
	Placement									★														
	Réflexe			★					★	★		★									★			
	Leader						★										★			★				
	Passeur						★		★			★								★		★		★
	Buteur											★												
	Buteur en 1 contre 1											★												
	Pointe										★													★
	Lignes																							
	Tir au centre			★					★			★										★		
	Côté											★												
	Centre							★									★							
	Tir pénalties											★									★			
	Passe sans contrôle						★													★	★	★		
	Extérieur						★		★			★			★									
	Marquage			★		★		★														★		
	Tacle glissé							★						★										
	Couverture																							
	Défense ligne		★																					
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1	★												★										
	Touche longue																							
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur			FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC		FC	FC		FC	FC	FC	DC		DC		
	Double contact						DC			DC		DC												
	Mouvements rares						¼					¼, EL, ½												
ÉVALUATION	Vitesse									▲		▲			▲			▼		▲			▼	▼
	Endurance									▲				▼										
	Défense aérienne		▲	▲				▲						▼						▼				
	Défense		▲	▲		▲		▲	▼						▼					▼				
	Tacle						▼		▼							▼				▲		▲		
	Dribble		▼				▲			▲		▲						▼					▼	
	Buteur											▲												
	Meneur de jeu			▼		▼	▲		▲			▲		▼		▼				▲				
	Coups de pied arrêtés											▲												
	Attaquant de pointe										▲							▼		▲		▼		▼
	Deux pieds							▼							▼									

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

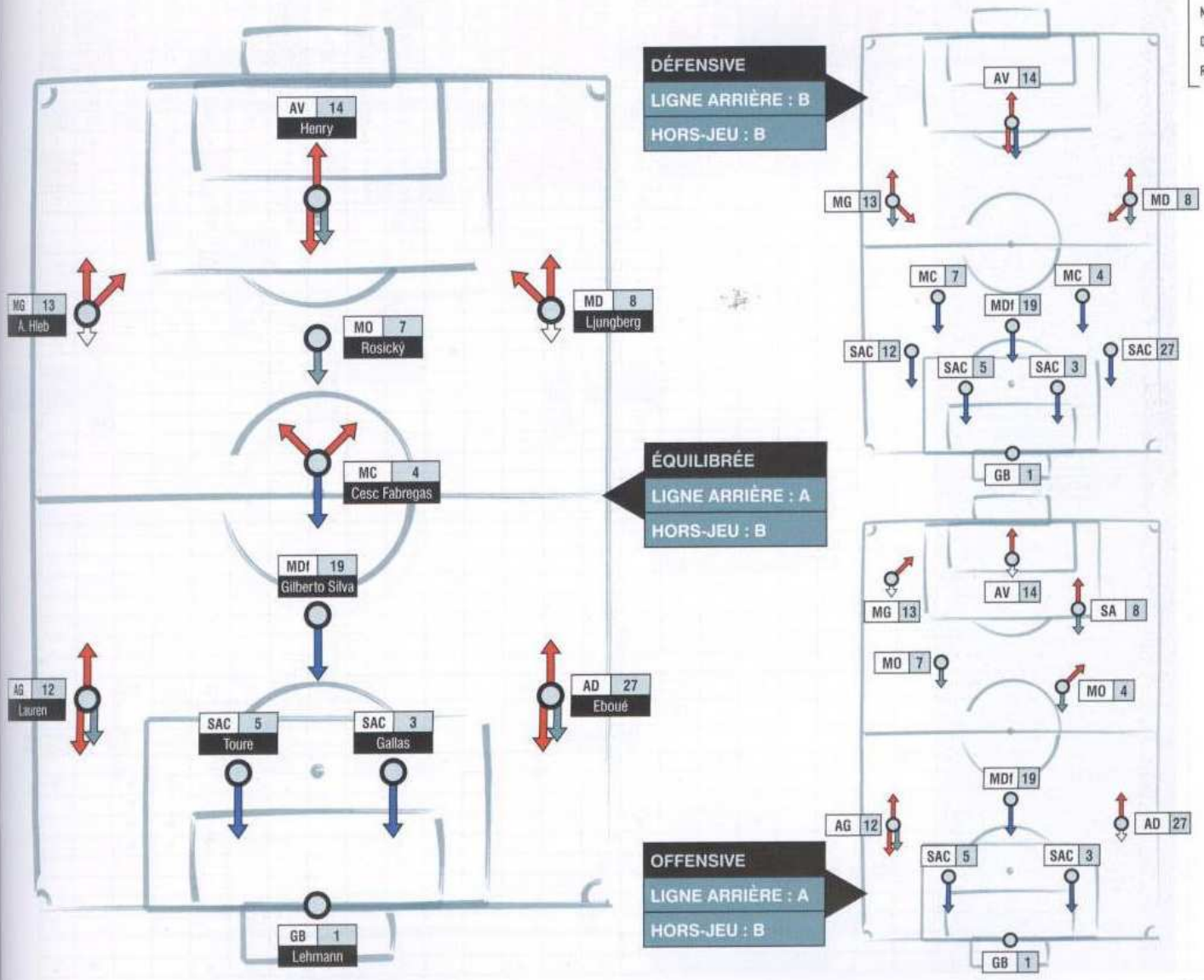
FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES

Description	Comment exploiter leur potentiel ?	Conseils pour les équipes adverses
Henry est un attaquant extrêmement complet grâce à ses nombreux attributs élevés dans le domaine offensif : Vitesse maximum, Dribble, Précision de Frappe...	Avec tous ces atouts, ne le limitez pas à un unique rôle de finisseur. Faites-le décrocher afin qu'il puisse participer à la construction des actions – sa qualité de passe est un plus indéniable.	Bien qu'il soit très complet, il possède un petit point faible : son endurance (Physique). Effectuez sur lui un marquage agressif avec votre meilleur défenseur afin de l'isoler du reste de son équipe, qui aura alors beaucoup de mal à produire son style de jeu.
A. Hleb et Ljungberg sont des partenaires de choix pour Henry, grâce à leur vitesse fulgurante qui leur permet de déborder facilement sur les ailes.	Positionnez-les de part et d'autre d'Henry. Leur qualité de percussion leur permet de pénétrer aisément dans la surface de réparation adverse par les ailes. Leurs passes en retrait vous fourniront de bonnes occasions de but.	Pour les contenir, placez votre défense au plus bas (Ligne arrière C) : vous aurez plus de chances de les intercepter en un contre un. De plus, les milieux de terrain d'Arsenal auront alors plus de mal à les trouver en profondeur.
Grâce au positionnement rapproché des milieux de terrain de l'équipe, la circulation du ballon est très rapide et fluide.	Utilisez cette configuration pour réaliser des combinaisons foudroyantes avec les ailiers ou Henry. Vous pouvez aussi faire des passes en retrait dans l'axe en vue de décocher des frappes directes, gestes que certains joueurs maîtrisent parfaitement.	Appliquez sur les milieux d'Arsenal un pressing avec la majorité de vos milieux de terrains. Vous gênerez ainsi leur jeu de passe caractéristique. Evitez cependant de recourir à vos défenseurs qui s'exposeraient alors à des débordements redoutables de Hleb et Ljungberg.

FAIBLESSES

Description	Comment limiter les risques ?	Conseils pour les équipes adverses
Mis à part quelques bons éléments, les remplaçants d'Arsenal sont globalement trop faibles pour pallier les éventuelles blessures ou baisses de forme des titulaires.	Lorsque vous êtes contraint de procéder à des remplacements, optez pour une réorganisation avec une formation plus défensive.	Lorsque l'équipe d'Arsenal ne joue pas avec tous ses titulaires, n'hésitez pas à vous montrer plus entreprenant au niveau de l'attaque, vos obligations défensives étant réduites.
Les titulaires défensifs de l'équipe manquent quelque peu de discipline : leur alignement et positionnement respectifs laissent à désirer, créant en conséquence des brèches pour leurs adversaires.	Pour y remédier, sacrifiez un de vos défenseurs centraux contre Senderos : en plus d'être robuste, il dispose de la capacité spéciale Défense ligne qui améliore l'alignement de la défense. Oubliez en revanche la tactique du hors-jeu, incompatible avec une telle défense.	Distillez des passes en profondeur à vos attaquants les plus réactifs pour vous créer des occasions.



BAYERN MÜNCHEN

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																					
		Rensing	Lúcio	Ismael	Sagnol	Lahm	Demichelis	Deisler	Schweinsteiger	Karimi	Makaay	Pizzaro	Dreher	Van Buyten	Ottl	Lell	Hargreaves	Görlitz	Van Bommel	Salihamidzic	J. D. Santos	Scholl	Podolski	Santa Cruz
	Position	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT	DEF MT	MT	DEF MT	MT ATT	ATT	ATT	GB	DEF	DEF MT	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	DEF MT	MT	MT	MT ATT	MT ATT
	Taille (cm)	188	188	191	180	170	184	182	181	185	188	184	187	197	185	181	180	179	187	180	189	177	180	191
	Pied fort	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D
CAPACITÉS	Attaque	30	75	59	74	74	62	82	78	77	93	87	30	65	60	64	70	73	78	77	75	82	80	80
	Défense	78	88	85	79	61	80	49	52	46	42	46	82	87	74	70	70	63	66	64	45	46	49	45
	Equilibre	82	91	90	80	72	88	80	80	75	83	85	83	94	80	83	74	75	86	76	84	73	76	78
	Physique	56	85	80	88	85	83	77	82	81	82	86	56	80	75	80	84	86	87	87	78	75	80	75
	Vitesse maximum	65	80	74	79	84	72	81	78	83	86	80	58	67	73	77	83	82	76	83	76	81	82	82
	Accélération	68	75	70	80	83	74	80	80	85	83	80	60	71	72	74	75	79	75	88	75	85	85	81
	Réaction	83	85	77	83	68	79	77	70	83	92	85	79	76	73	65	73	72	78	73	69	70	76	82
	Agilité	69	78	67	82	81	72	85	83	84	80	82	59	70	70	80	77	76	71	85	74	86	83	80
	Précision dribble	48	79	68	76	81	69	88	84	89	78	77	40	66	65	72	80	79	80	83	82	83	77	80
	Vitesse dribble	47	83	70	74	81	70	83	83	84	77	75	40	63	67	76	75	83	76	92	73	89	82	71
	Précision passe courte	52	77	68	78	72	75	86	82	76	76	75	44	60	74	68	80	74	85	80	85	80	76	74
	Vitesse passe courte	50	77	70	75	70	73	87	78	74	73	74	42	63	71	66	75	75	84	77	78	79	74	73
	Précision passe longue	55	75	78	89	75	69	94	80	73	76	75	57	74	70	72	86	77	85	84	78	81	75	75
	Vitesse passe longue	68	75	77	78	69	68	91	80	72	76	76	53	66	71	69	83	74	88	80	76	77	72	70
	Précision	37	69	67	61	64	65	78	77	76	93	88	35	70	58	58	70	69	77	76	75	77	81	78
	Puissance	85	89	87	77	81	76	84	85	76	86	88	81	88	77	76	78	76	92	77	81	78	84	80
	Technique de tir	39	72	67	63	66	64	81	75	71	93	85	38	75	64	58	72	70	74	79	73	79	80	84
	Précision coup franc	36	71	72	65	75	60	90	78	73	73	62	35	74	64	52	80	68	78	80	72	86	69	61
	Courbe	36	73	60	73	76	59	92	79	63	72	60	40	60	60	65	86	67	84	85	75	86	68	60
	Tête	42	87	85	74	60	79	70	69	81	80	86	45	89	77	72	68	67	80	69	70	66	70	80
	Détente	80	80	80	80	77	82	70	73	82	80	83	67	80	77	80	72	75	74	72	73	73	78	81
	Technique	52	80	73	79	78	74	90	86	83	85	83	43	70	67	75	82	78	86	82	86	84	79	82
	Agressivité	53	79	75	65	85	60	83	77	80	88	82	54	70	62	65	69	77	76	78	72	82	92	76
	Mental	69	75	71	75	70	74	71	71	65	79	70	78	72	67	68	73	72	85	75	68	72	69	70
	Technique gardien	78	50	50	50	50	55	50	50	50	50	50	80	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	69	77	75	84	80	73	77	75	74	75	80	75	81	69	65	90	71	86	85	71	77	66	77
	Endurance	4	5	6	5	5	5	3	4	7	7	6	3	6	4	4	6	5	5	4	5	3	4	4
	Précision pied faible	4	5	5	5	5	5	7	5	7	7	7	4	5	5	5	7	4	6	7	5	6	4	7
	Fréquence pied faible	4	5	5	5	5	5	6	5	7	7	7	3	5	5	5	7	4	5	6	5	6	3	7
	Fréquence blessure	A	B	A	B	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	A	C	A	C
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble		★			★			★	★								★		★		★		
	Garder le ballon en dribble									★														
	Placement										★													★
	Réflexe		★						★	★									★				★	
	Leader																★							
	Passeur							★											★		★			
	Buteur										★													★
	Buteur en 1 contre 1																							
	Pointe																							
	Lignes																							
	Tir au centre								★										★					
	Côté				★			★				★												
	Centre						★																	
	Tir pénalties																		★					
	Passe sans contrôle										★	★							★					
	Extérieur		★					★											★					
	Marquage		★	★																				
	Tacle glissé			★															★					
	Couverture		★	★			★																	
	Défense ligne													★										
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1																							
	Touche longue															★								
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC		FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC				FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact							DC		DC														
	Mouvements rares																							
ÉVALUATION	Vitesse			▼			▼							▼	▼					▲				
	Endurance							▼							▼				▲		▼	▼		▼
	Défense aérienne		▲	▲		▼	▲							▲								▼		
	Défense		▲	▲		▼	▲		▼					▲							▼	▼		
	Tacle		▲	▲		▼		▼	▼							▼		▼	▲		▼	▼		
	Dribble			▼			▼	▲		▲				▼	▼									
	Buteur										▲	▲												
	Meneur de jeu							▲						▼			▲		▲					
	Coups de pied arrêtés							▲											▲					
	Attaquant de pointe																							
	Deux pieds							▲		▲	▲	▲					▲	▼		▲			▼	▲

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

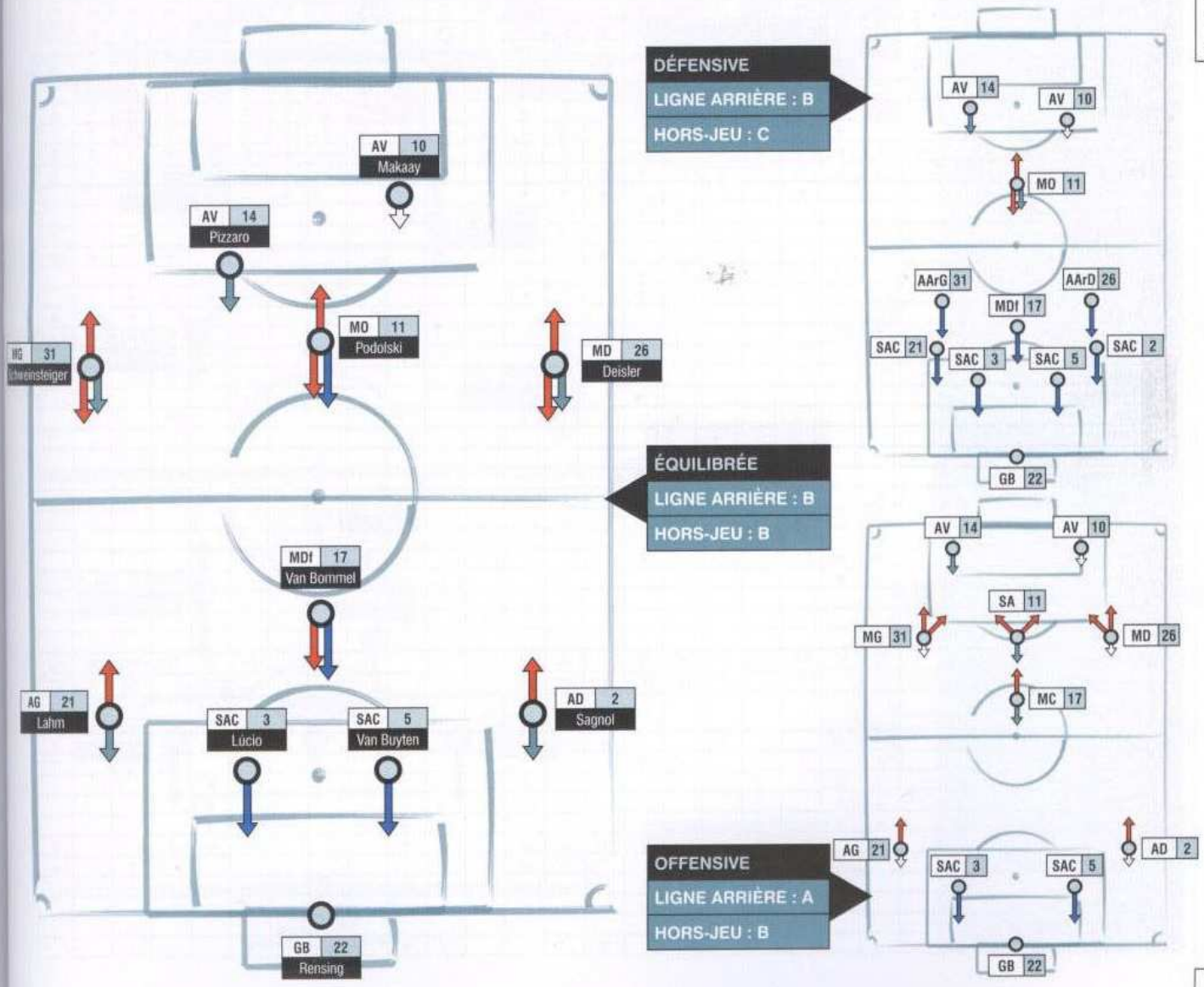
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Combatif et bon finisseur, Makaay est l'un des joueurs-clés du Bayern. Précis des deux pieds, il est aussi très réactif et se lance donc de façon instinctive vers les ballons perdus dans la surface de réparation adverse.	Si vous jouez avec deux attaquants du Bayern, placez-le à la pointe de l'attaque où il sera beaucoup plus efficace.	Méfiez-vous de ce joueur : évitez les erreurs d'inattention, surveillez toujours ses déplacements et sortez rapidement le ballon de votre défense.
Lúcio et Van Buyten forment une paire défensive de choix grâce à leur excellent Equilibre.	Utilisez leur physique pour charger au corps à corps vos vis-à-vis lorsqu'ils approchent de votre surface de réparation.	Attaquez plutôt par les ailes que par l'axe. Les arrières latéraux du Bayern montant fréquemment, vous n'en aurez que plus de marge de manœuvre.
Les deux arrières latéraux Sagnol et Lahm forment un duo complémentaire : Sagnol distribue de fabuleux centres et transversales, tandis que Lahm, très vif, sait se mettre en position pour distiller de bonnes passes.	Avec ces deux joueurs, approvisionnez Makaay et Pizarro en centres et en passes.	Surveillez bien leurs montées : ils s'avèrent tout aussi dangereux que les milieux et les attaquants bavarois.
L'équipe recèle des joueurs très habiles des deux pieds.	Jouez plus librement, sans constamment prêter attention au pied fort de chaque joueur.	Ne vous relâchez pas quand un joueur du Bayern est sur son mauvais pied : il n'en est pas moins dangereux pour autant !

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Sagnol et Lahm laissent régulièrement des trous en défense dans leurs phases de jeu offensives.	Si vous souhaitez qu'ils ne montent pas au delà de la ligne médiane, attribuez-leur des flèches défensives hautes. Ils laisseront ainsi moins de champ à leurs adversaires directs sur les ailes.	Profitez de leurs montées pour lancer des contres ravageurs avec vos joueurs les plus rapides. La défense du Bayern aura énormément de mal à les contenir en raison de sa relative lenteur.



FC BARCELONA

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																						
		Victor Valdés	Puyol	Márquez	Zambrotta	Van Bronckhorst	Edmilson	Xavi	Deco	Messi	Eto'o	Ronaldinho	Jorquera	Ruben	Oleguer	Thuram	Sylvinho	Belletti	Motta	Iniesta	Giuly	Gudjohnsen	Ezquerro	Saviola
	Position	GB	DEF	DEF MT	DEF MT	DEF MT	DEF MT	MT	MT	MT ATT	ATT	MT ATT	GB	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	ATT
	Taille (cm)	183	178	182	181	178	186	170	177	170	180	181	183	187	187	185	173	179	187	170	164	183	181	168
	Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	G	D	G	D	D	D	D	D
CAPACITÉS	Attaque	30	64	66	79	72	63	75	80	79	93	94	30	30	64	59	76	73	68	78	81	86	80	87
	Défense	86	93	87	74	70	80	72	74	49	47	43	77	73	82	94	70	66	72	62	50	56	50	42
	Equilibre	85	87	84	82	74	79	72	80	81	84	86	86	82	83	92	71	74	89	68	76	84	76	80
	Physique	65	93	81	95	85	80	92	92	80	90	84	61	57	82	82	86	91	75	86	87	85	82	80
	Vitesse maximum	71	83	73	85	81	73	78	74	85	95	83	73	65	79	83	83	80	69	81	85	81	81	86
	Accélération	74	88	74	78	74	71	77	78	90	97	92	78	67	76	83	82	81	71	82	87	79	82	90
	Réaction	93	90	81	77	75	79	79	77	80	87	81	84	85	82	89	74	70	76	73	82	88	83	93
	Agilité	81	85	76	79	75	72	86	79	94	91	97	76	66	70	82	80	81	70	82	92	75	77	95
	Précision dribble	48	73	72	82	75	73	85	90	90	86	96	40	43	69	78	84	75	71	88	83	85	81	90
	Vitesse dribble	42	78	71	86	75	74	77	75	92	93	95	45	45	73	75	80	82	70	81	88	77	77	90
	Précision passe courte	60	74	75	77	80	76	97	91	78	77	90	52	47	70	76	75	69	75	87	80	85	71	73
	Vitesse passe courte	54	77	83	82	83	75	87	90	73	81	88	45	44	76	78	72	73	87	79	79	86	72	75
	Précision passe longue	65	75	83	82	85	84	93	87	76	75	91	61	48	67	81	78	72	83	82	81	81	70	72
	Vitesse passe longue	69	77	88	83	82	82	83	86	72	74	86	68	55	74	75	72	81	92	74	79	75	73	75
	Précision	43	65	69	65	70	63	80	80	77	88	84	41	35	62	59	66	66	71	75	83	86	80	82
	Puissance	83	80	85	81	84	85	76	86	75	90	84	81	76	77	78	79	80	92	70	80	81	79	81
	Technique de tir	41	67	70	67	69	73	73	76	80	87	89	37	35	55	62	66	68	70	73	85	93	83	86
	Précision coup franc	51	58	74	70	82	70	82	86	71	70	81	46	36	57	56	78	67	74	76	68	75	66	68
	Courbe	47	61	63	74	87	67	81	82	74	70	85	37	36	61	62	75	72	81	73	72	76	67	66
	Tête	57	69	87	68	71	75	72	67	67	72	76	51	43	71	78	66	69	72	64	65	81	76	73
	Détente	84	92	88	76	79	81	77	71	74	81	81	80	75	81	89	80	78	70	69	72	83	77	81
	Technique	61	76	75	83	77	74	91	92	85	84	98	43	47	72	79	82	70	76	86	84	85	80	85
	Agressivité	56	67	71	75	71	75	72	74	88	91	85	65	55	63	60	70	86	69	77	86	81	83	90
	Mental	73	97	77	83	79	72	86	83	71	70	73	71	67	78	80	79	70	62	71	85	78	74	65
	Technique gardien	84	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	74	75	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	70	87	73	90	81	74	94	92	75	78	79	64	61	77	86	81	69	70	79	82	92	75	73
	Endurance	6	7	6	7	5	6	7	6	4	5	4	5	5	7	7	5	6	4	5	6	7	6	5
	Précision pied faible	4	5	5	6	4	6	6	5	5	5	6	4	4	4	5	4	5	4	5	6	7	6	5
	Fréquence pied faible	4	4	4	6	3	6	5	5	3	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	6	6	6	5
	Fréquence blessure	A	B	B	A	A	B	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	C	A	B	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble				★					★	★	★							★					
	Garder le ballon en dribble							★	★			★										★		★
	Placement										★										★		★	★
	Réflexe									★										★				
	Leader							★	★															
	Passeur							★	★			★								★		★		★
	Buteur																					★		
	Buteur en 1 contre 1										★											★		
	Pointe										★										★			★
	Lignes																							
	Tir au centre								★		★													
	Côté									★		★									★		★	
	Centre																							
	Tir pénalties																							
	Passe sans contrôle							★	★			★								★	★	★		
	Extérieur		★		★			★	★	★	★	★				★				★	★	★		
	Marquage		★													★								
	Tacle glissé		★				★									★								
	Couverture		★	★					★						★	★								
	Défense ligne			★																				
	Gardien sur pénalty	★																						
	Gardien en 1 contre 1												★											
	Touche longue																							
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	IE	FC	FC				FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact							DC	DC	DC	DC	DC								DC		DC		DC
	Mouvements rares								¼	¼		¼, EL												¼
ÉVALUATION	Vitesse			▼			▼			▲	▲	▲							▼		▲			▲
	Endurance		▲		▲			▲	▲										▼		▲			▼
	Défense aérienne		▲	▲												▲				▼				
	Défense		▲	▲											▲	▲				▼				
	Tacle		▲	▲			▲								▲	▲		▼		▼				
	Dribble							▲	▲	▲	▲	▲			▼					▲	▲			▲
	Buteur										▲	▲										▲		▲
	Meneur de jeu							▲	▲			▲			▼					▲		▲		
	Coups de pied arrêtés					▲			▲			▲												
	Attaquant de pointe																					▲		
	Deux pieds					▼				▼					▼		▼		▼			▲		

CELONA

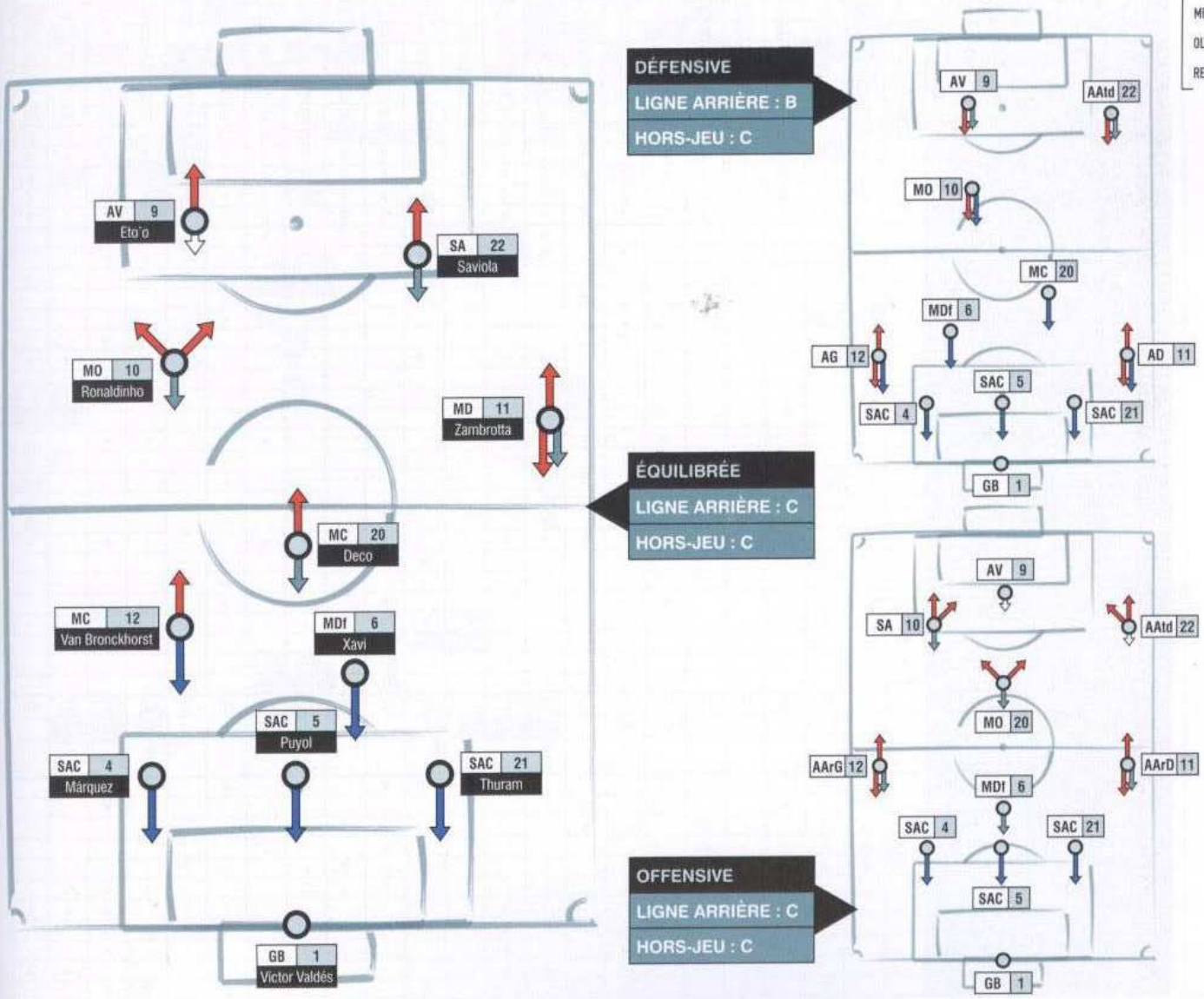
FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES

Description	Comment exploiter leur potentiel ?	Conseils pour les équipes adverses
Les défenseurs Puyol, Thuram et Márquez se complètent extrêmement bien grâce à leurs nombreuses qualités défensives et leurs excellentes aptitudes athlétiques.	Constituez une ligne de défense avec ces trois joueurs aux postes d'arrières centraux : ils formeront un rempart difficile à franchir pour les adversaires.	Privilégiez un jeu axé sur les centres avec des joueurs très rapides sur les ailes, plutôt que de déployer des attaques dans l'axe. Profitez de la taille moyenne de ces défenseurs en alignant de grands attaquants pour augmenter vos chances de réceptionner les centres.
L'équipe dispose de plusieurs dribbleurs extraordinaires (Ronaldinho, Messi, Saviola) et de surcroît très vifs grâce à leurs attributs Vitesse, Accélération et Agilité élevés.	Puisque vous disposez de plusieurs virtuoses, vous pouvez vous payer le luxe d'en laisser certains sur le banc de touche en début de match. Faites rentrer Messi en fin de partie pour effectuer des percées spectaculaires ; la fatigue accumulée par l'équipe adverse la rendra plus vulnérable.	Restez toujours à une certaine distance de ces joueurs et ne leur appliquez pas un marquage trop serré : vous éviterez ainsi de vous faire effacer trop facilement. Suivez attentivement tous leurs mouvements.
Les milieux centraux et défensifs de l'équipe bénéficient tous de capacités remarquables dans des domaines décisifs : Jeu d'équipe, Précision passe courte et Précision passe longue.	Profitez de cet avantage pour réaliser des ouvertures et des passes en profondeur précises à destination des attaquants et des ailiers. Si ces derniers subissent une pression soutenue de la part de l'adversaire, ils peuvent s'appuyer sur les milieux centraux et défensifs.	Evitez de vous focaliser sur ces joueurs. Surveillez plutôt les courses et les déplacements des attaquants pour les empêcher de vous déborder et de réceptionner des ouvertures en provenance du milieu de terrain.
Eto'o est un joueur extrêmement vif grâce à ses capacités Vitesse maximum, Accélération, Agilité et Vitesse dribble.	Avec Eto'o, n'hésitez pas à défier les défenseurs adverses en tentant de les déborder. Il parviendra facilement à s'échapper pour se présenter seul face au gardien, auquel il laissera peu de chances vu ses qualités de buteur.	Comme ses coéquipiers, empêchez-le de vous surprendre en restant à distance de lui et en effectuant un marquage lâche.

FAIBLESSES

Description	Comment limiter les risques ?	Conseils pour les équipes adverses
En attaque, l'entente des joueurs est assez moyenne en raison de leur Jeu d'équipe médiocre.	Réduisez la fréquence des combinaisons entre les attaquants et tentez plus d'actions individuelles pour éliminer vos adversaires directs.	Si vous disposez de défenseurs dotés d'une bonne Réaction, utilisez-les pour intercepter les passes adverses aux abords de votre surface de réparation.



INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

INTER

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																					
		Toldo	Iván Córdoba	Samuel	Javier Zanetti	Grosso	Vieira	Cambiasso	Figo	Dejan Stankovic	Ibrahimovic	Adriano	Júlio César	Materazzi	Burdisso	Maicon	Coco	Maxwell	Dacourt	M. González	Solari	Recoba	Cruz	Crespo
	Position	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	MT	MT ATT	MT	ATT	ATT	GB	DEF	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	MT ATT	DEF MT ATT	MT ATT	MT ATT	ATT
	Taille (cm)	196	173	182	178	190	191	178	180	181	192	189	186	193	182	184	180	175	179	175	180	179	190	184
	Pied fort	D	D	G	D	G	D	G	D	D	D	G	G	G	D	D	D	G	D	D	G	G	D	D
CAPACITÉS	Attaque	30	62	60	74	74	77	75	85	81	90	91	35	67	58	73	68	77	62	75	80	83	86	92
	Défense	93	84	93	66	69	80	79	55	58	38	36	87	84	82	62	74	64	77	48	54	23	49	40
	Equilibre	93	78	90	86	82	88	75	75	80	97	97	83	91	80	81	82	74	82	77	76	70	83	88
	Physique	60	86	84	93	86	85	92	77	90	86	84	62	82	80	86	81	87	84	83	82	70	82	82
	Vitesse maximum	63	90	80	85	79	78	75	74	83	84	86	70	70	76	82	77	83	74	83	76	85	74	75
	Accélération	60	96	73	83	71	79	76	78	84	85	90	70	68	74	80	76	78	71	88	82	87	75	77
	Réaction	89	86	90	82	73	85	76	80	85	83	81	92	75	78	67	75	77	76	70	78	73	83	94
	Agilité	59	85	72	78	72	72	77	76	83	81	82	77	67	74	78	74	80	73	84	82	86	72	74
	Précision dribble	50	73	70	83	78	85	85	97	82	93	86	63	72	70	78	76	86	76	82	87	93	80	80
	Vitesse dribble	45	85	64	84	75	78	76	74	78	83	82	53	69	68	80	75	85	72	86	77	89	73	70
	Précision passe courte	52	73	75	77	75	86	89	88	83	83	70	54	75	75	67	75	78	75	75	75	87	76	76
	Vitesse passe courte	55	75	78	80	76	92	80	85	83	72	78	51	74	73	68	76	78	83	76	76	88	77	75
	Précision passe longue	61	75	79	75	87	84	84	95	84	71	68	58	79	76	76	80	78	76	77	77	90	72	73
	Vitesse passe longue	69	72	77	85	87	84	75	82	78	73	88	60	80	74	75	78	83	82	80	81	94	72	73
	Précision	42	55	66	68	70	72	75	76	82	82	86	47	71	62	63	66	72	66	73	78	80	84	95
	Puissance	80	74	82	85	86	85	85	87	86	88	99	80	87	72	79	75	86	85	84	83	93	86	84
	Technique de tir	43	59	67	64	66	70	73	73	83	95	89	55	69	68	62	64	73	67	74	84	82	84	86
	Précision coup franc	35	59	70	72	83	69	78	90	76	66	85	54	82	62	77	65	70	78	78	73	88	85	66
	Courbe	36	62	67	79	87	67	77	92	76	64	84	56	80	64	83	67	74	78	75	72	95	81	68
	Tête	43	78	87	72	66	78	81	65	80	79	81	45	84	84	65	82	72	79	65	68	60	85	93
	Détente	76	99	86	73	68	80	79	72	78	78	86	80	72	83	74	83	72	72	73	67	66	78	85
	Technique	51	75	78	80	83	66	85	90	83	95	88	51	74	73	78	77	83	78	79	85	90	82	88
	Agressivité	48	62	57	78	66	73	66	85	82	84	92	68	64	63	80	70	75	60	78	80	84	72	85
	Mental	80	78	81	82	72	82	75	85	78	78	67	70	73	69	66	68	72	70	67	68	62	74	72
	Technique gardien	94	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	81	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	75	80	81	85	78	88	82	85	88	78	68	70	77	78	76	80	82	83	65	80	58	85	86
	Endurance	5	6	7	8	6	5	6	5	4	5	4	6	5	6	5	5	6	6	5	5	2	6	6
	Précision pied faible	4	5	4	6	3	5	5	7	5	6	5	4	3	6	5	7	5	6	6	4	3	7	6
	Fréquence pied faible	4	5	4	5	3	6	4	6	6	5	5	4	3	6	4	7	5	5	6	4	3	6	6
	Fréquence blessure	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	A	A	A	C	A	C	A	B	B	A	B
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble										★	★						★		★		★		
	Garder le ballon en dribble				★				★		★	★									★	★		★
	Placement									★														
	Réflexe						★			★														
	Leader						★	★											★					
	Passeur						★		★													★		
	Buteur										★	★											★	★
	Buteur en 1 contre 1																					★		
	Pointe										★	★											★	★
	Lignes										★													
	Tir au centre							★		★		★						★	★		★	★		
	Côté								★			★												
	Centre							★		★									★					
	Tir pénalties								★															
	Passe sans contrôle								★		★													★
	Extérieur				★	★	★	★		★	★	★				★		★			★	★		★
	Marquage		★	★	★		★							★										
	Tacle glissé						★							★					★					
	Couverture			★				★							★				★					
	Défense ligne		★	★											★									
	Gardien sur pénalty	★											★											
	Gardien en 1 contre 1	★																						
	Touche longue															★								
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	IE	FC	FC
	Double contact						DC	DC	DC		DC	DC						DC			DC	DC		
	Mouvements rares								¼		¼, EL											¼		
ÉVALUATION	Vitesse		▲	▼								▲		▼	▼				▼			▲		
	Endurance				▲			▲		▲												▼		
	Défense aérienne		▲	▲			▲			▲					▲	▼								
	Défense		▲	▲			▲							▲	▲									
	Tacle		▲	▲			▲							▲		▼			▲					
	Dribble								▲		▲										▲	▲		
	Buteur										▲	▲										▲	▲	▲
	Meneur de jeu						▲	▲	▲			▼										▲		
	Coups de pied arrêtés					▲			▲			▲										▲		
	Attaquant de pointe										▲	▲											▲	▲
	Deux pieds			▼		▼			▲					▼			▲				▼	▼	▲	

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

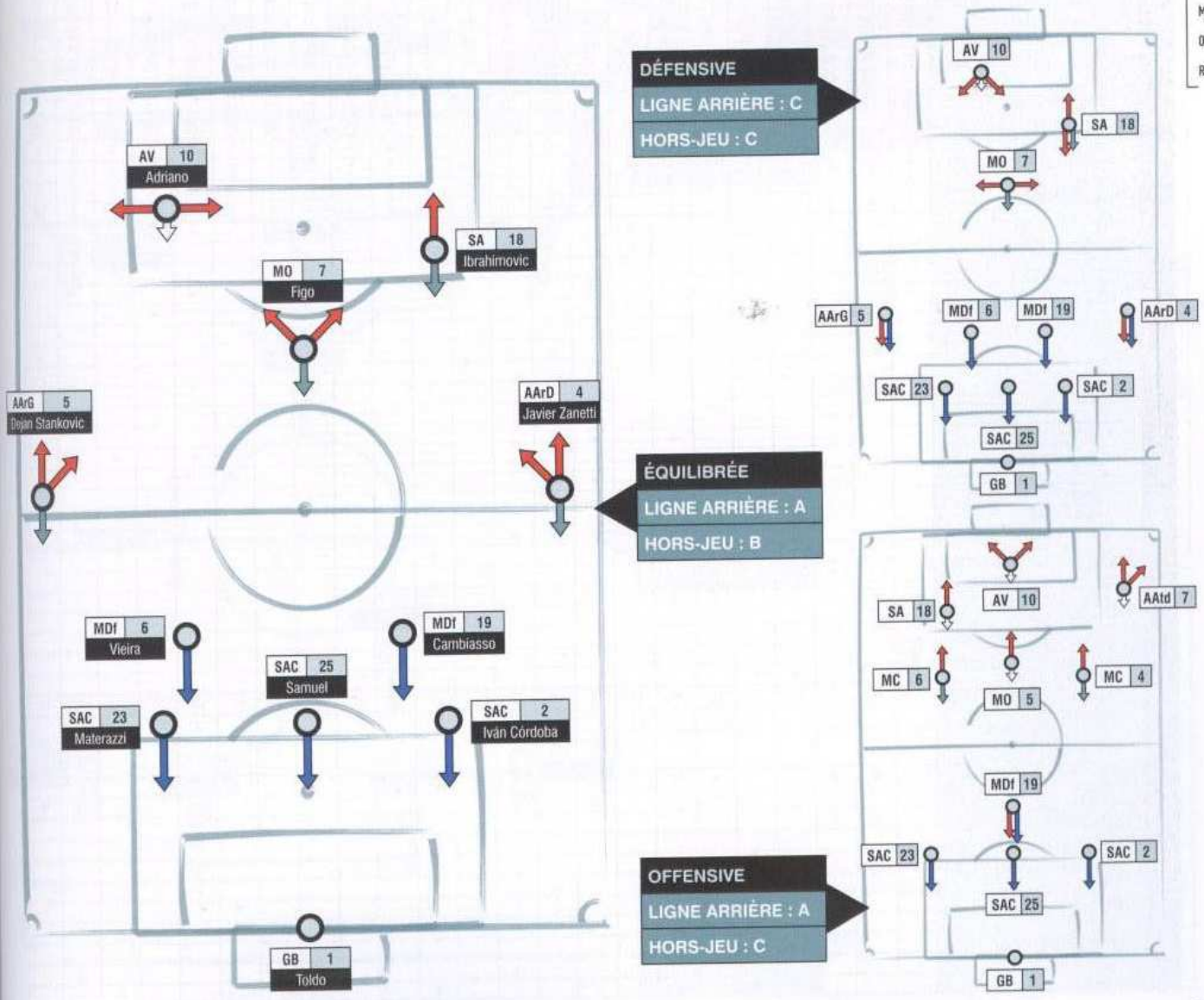
FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES

Description	Comment exploiter leur potentiel ?	Conseils pour les équipes adverses
Avec sa puissance physique hors du commun, Adriano arrive à se défaire très facilement de ses adversaires.	Son gabarit imposant lui permet de défier ses adversaires au corps à corps et de les mettre à la peine. Vu ses qualités de buteur, faites-le tirer depuis des positions variées, et notamment à bout portant.	Respectez la règle qui vaut contre tous les attaquants très robustes : évitez le contact direct, optez plutôt pour un marquage lâche et ne tentez des tacles qu'aux moments opportuns.
Au milieu de terrain, les joueurs bénéficient d'une très bonne entente grâce à un niveau élevé de Jeu d'équipe qui favorise de bonnes transmissions du ballon.	Construisez des actions visant à trouver rapidement Adriano à l'avant. Il se chargera tout seul de concrétiser les occasions de but. Centrez dans sa direction depuis les ailes avec vos milieux, très précis dans ce domaine.	Adriano étant le principal atout offensif de l'Inter, alignez des défenseurs grands et puissants. Tâchez aussi d'endiguer les actions des milieux de terrain adverses afin d'intercepter les passes qui lui sont destinées.
L'équipe comporte plusieurs joueurs grands et doués de la tête.	Profitez de cette caractéristique sur les corners, les centres et les passes longues.	Déployez des joueurs de grande taille pour empêcher l'Inter de contrôler le jeu aérien.

FAIBLESSES

Description	Comment limiter les risques ?	Conseils pour les équipes adverses
Recoba manque cruellement d'endurance pour terminer les matchs. Son entente avec le reste de l'équipe laisse également à désirer. C'est avant tout un joueur individuel.	Si vous l'incluez dans votre onze de départ, vous aurez souvent besoin de le faire sortir dans le dernier tiers des matchs. Préférez plutôt le laisser sur le banc : vous disposerez ainsi d'un remplaçant percutant pour Figo ou Ibrahimovic en deuxième mi-temps, capable par ses talents individuels de mettre à la peine les défenseurs adverses fatigués.	Surveillez de près cet excellent milieu offensif que ses lacunes n'empêchent pas d'être très dangereux. Empêchez-le en particulier de frapper car il possède lui aussi une bonne Puissance de tir.



JUVENTUS

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																							
		Buffon	R. Kovac	Legrottaglie	Zébina	Chiellini	C. Zanetti	Giannichedda	Camoranesi	Nedved	Del Piero	Trézéguet	Mirante	Boumsong	Tudor	Piccolo	Balzaretti	Birindelli	Paro	Marchionni	Palladino	Sculli	Zalayeta	Bojinov
	Position	GB	DEF MT	DEF	DEF	DEF MT	MT	DEF MT	MT ATT	MT	MT ATT	ATT	GB	DEF	DEF MT	DEF	DEF MT	DEF	MT	MT ATT	ATT	MT ATT	MT ATT	ATT
	Taille (cm)	191	182	185	189	186	180	179	174	177	173	190	188	190	193	187	178	176	179	175	180	177	188	178
	Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	G
CAPACITÉS	Attaque	35	61	60	64	72	62	60	81	85	91	96	30	53	62	62	70	64	68	79	73	75	82	79
	Défense	97	90	82	75	65	76	76	65	60	46	40	79	83	82	72	65	71	65	46	30	45	33	30
	Equilibre	88	83	86	86	84	79	79	75	76	75	85	83	85	90	82	74	75	74	74	74	76	86	77
	Physique	65	81	81	85	83	92	89	90	95	79	81	60	84	79	83	86	81	82	86	82	86	82	77
	Vitesse maximum	76	77	72	86	82	72	72	82	82	77	78	66	78	71	80	77	82	75	87	79	83	84	81
	Accélération	82	71	70	77	73	73	74	86	84	78	78	68	79	67	73	77	72	75	89	82	86	82	85
	Réaction	97	92	82	78	74	78	86	75	86	79	97	82	78	76	74	74	70	73	75	73	76	78	78
	Agilité	87	73	74	77	73	72	73	86	85	82	72	69	72	67	73	77	73	73	86	76	84	78	86
	Précision dribble	50	70	74	75	73	71	70	90	84	91	75	48	72	72	72	76	72	78	86	77	77	79	82
	Vitesse dribble	46	66	71	78	80	70	66	83	86	84	66	50	73	65	80	79	76	70	87	77	80	79	77
	Précision passe courte	49	71	74	73	72	72	72	79	84	85	74	48	73	74	67	74	71	78	76	73	74	76	76
	Vitesse passe courte	52	69	77	79	71	76	69	74	85	74	77	46	74	77	72	73	72	77	75	73	76	76	73
	Précision passe longue	65	74	81	74	75	72	71	85	85	84	69	54	74	77	75	80	77	80	83	66	74	72	72
	Vitesse passe longue	58	70	75	75	80	74	68	74	86	75	66	65	76	78	77	75	78	76	77	67	72	75	70
	Précision	44	60	58	61	62	68	66	75	84	90	96	38	60	70	52	63	64	68	78	73	75	83	80
	Puissance	80	76	75	85	82	80	75	84	93	78	80	76	84	86	76	80	85	76	78	79	78	84	81
	Technique de tir	46	55	63	65	65	66	66	76	79	92	98	35	60	76	55	66	73	69	76	72	78	83	80
	Précision coup franc	37	52	64	67	58	72	58	75	82	90	56	40	62	63	56	63	73	72	72	60	66	61	75
	Courbe	44	54	65	65	67	68	64	80	78	91	62	35	61	65	65	74	66	76	75	62	68	66	80
	Tête	44	84	87	74	71	68	77	79	71	76	95	43	73	87	70	68	70	70	70	72	74	84	70
	Détente	92	80	88	77	80	70	78	82	76	75	86	81	85	78	76	74	79	78	79	77	74	84	77
	Technique	56	73	76	75	73	71	73	88	87	93	86	53	75	76	73	75	73	81	85	78	77	84	82
	Agressivité	62	59	62	68	72	60	55	75	83	76	95	59	51	63	66	74	62	65	85	80	85	78	84
	Mental	82	80	68	72	66	73	76	74	90	77	79	67	70	74	72	73	72	73	76	69	73	81	66
	Technique gardien	97	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	79	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	76	87	73	76	70	82	76	83	90	81	76	60	74	72	66	75	72	72	84	66	76	82	65
	Endurance	7	7	4	5	5	7	7	5	7	4	5	5	5	4	4	5	5	5	6	6	4	5	4
	Précision pied faible	4	5	5	4	4	5	5	5	7	6	6	4	4	5	5	4	5	5	5	5	6	5	6
	Fréquence pied faible	4	5	5	5	4	5	5	5	7	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6
	Fréquence blessure	A	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble								★											★				
	Garder le ballon en dribble								★		★												★	
	Placement											★										★		
	Réflexe									★										★				
	Leader																							
	Passeur																							
	Buteur										★	★												★
	Buteur en 1 contre 1																							
	Pointe																							
	Lignes																							
	Tir au centre									★														
	Côté										★									★		★	★	★
	Centre							★				★							★					
	Tir pénalties										★													
	Passe sans contrôle										★	★												
	Extérieur								★	★	★	★								★				★
	Marquage		★				★							★				★						
	Tacle glissé			★	★		★											★						
	Couverture		★				★	★																
	Défense ligne																							
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1	★																						
	Touche longue				★	★											★							
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact								DC		DC									DC				
	Mouvements rares								¼		¼, LE													
ÉVALUATION	Vitesse		▼	▼			▼	▼							▼					▲				▼
	Endurance									▲														
	Défense aérienne		▲	▲											▲									
	Défense		▲				▲							▲										
	Tacle		▲	▲	▲		▲																	
	Dribble								▲		▲									▲				
	Buteur						▼				▲	▲							▼					
	Meneur de jeu																							
	Coups de pied arrêtés									▲	▲													
	Attaquant de pointe											▲											▲	
	Deux pieds					▼				▲				▼										

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

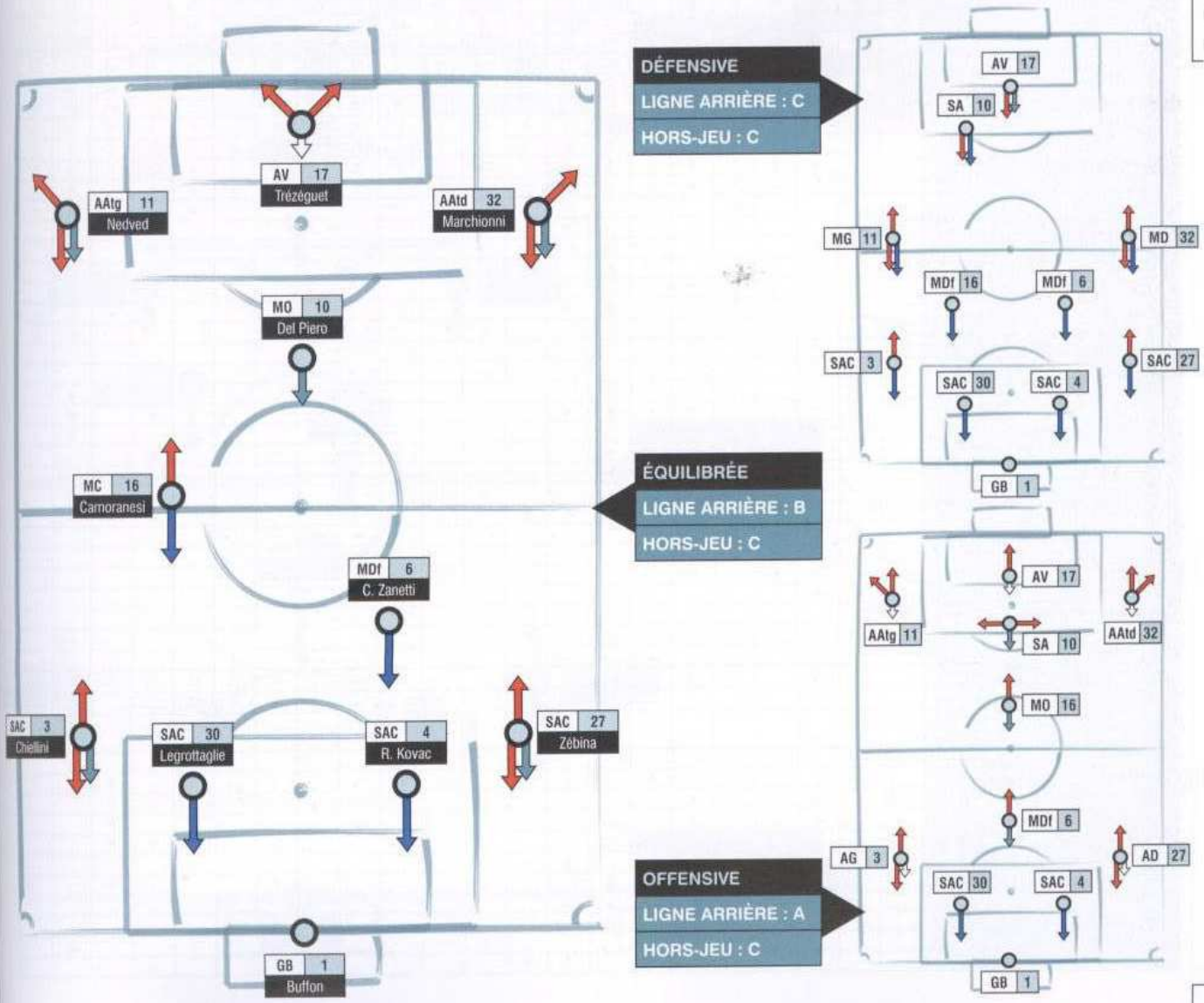
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
L'équipe dispose d'une très bonne base défensive dans un schéma à quatre arrières centraux.	Malgré leur poste très défensif, autorisez Zébina et Chiellini à monter afin qu'ils apportent leur soutien aux ailiers offensifs. Ils pourront aussi assister les milieux défensifs pour récupérer les ballons.	Ces joueurs ont de bonnes aptitudes défensives, mais aucun ne sait maintenir un bon alignement. Multipliez les passes longues et en profondeur en vue de les déstabiliser.
Attaquant surdoué, Trézéguet est l'un des tout meilleurs finisseurs du jeu.	Adressez-lui un maximum de ballons : sa précision chirurgicale aussi bien sur les têtes que sur les tirs fait souvent mouche.	Son seul point faible est un certain manque de vélocité. Empêchez-le de se mettre en position de tir avec vos défenseurs les plus réactifs et rapides.
Nedved et Marchionni forment un duo d'ailiers très complémentaire.	Capable de réaliser de bonnes combinaisons avec les autres joueurs grâce à son Jeu d'équipe, Nedved jouit en outre d'une étonnante Puissance de tir. Marchionni se révèle quant à lui très rapide, ce qui lui permet de déborder sur les côtés puis de centrer vers Trézéguet.	Surveillez particulièrement Nedved qui dispose de qualités très complètes dans tous les domaines. Opposez-lui des joueurs tenaces car il fait preuve d'une endurance inouïe.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
La Juventus manque de remplaçants de qualité et souffre en cas de blessure ou fatigue des titulaires.	Si vous souhaitez ménager les forces de l'équipe, alignez quatre défenseurs centraux. En faisant en plus jouer Nedved et Marchionni dans une position plus axiale, vous aurez plus de chances de conserver la totalité de votre effectif durant tout le match.	Appliquez un pressing constant et soutenu sur les joueurs de la « Juve » : ils se fatigueront plus vite et laisseront éventuellement leur place aux remplaçants, plus faibles.



LONDON FC

FICHE DES JOUEURS

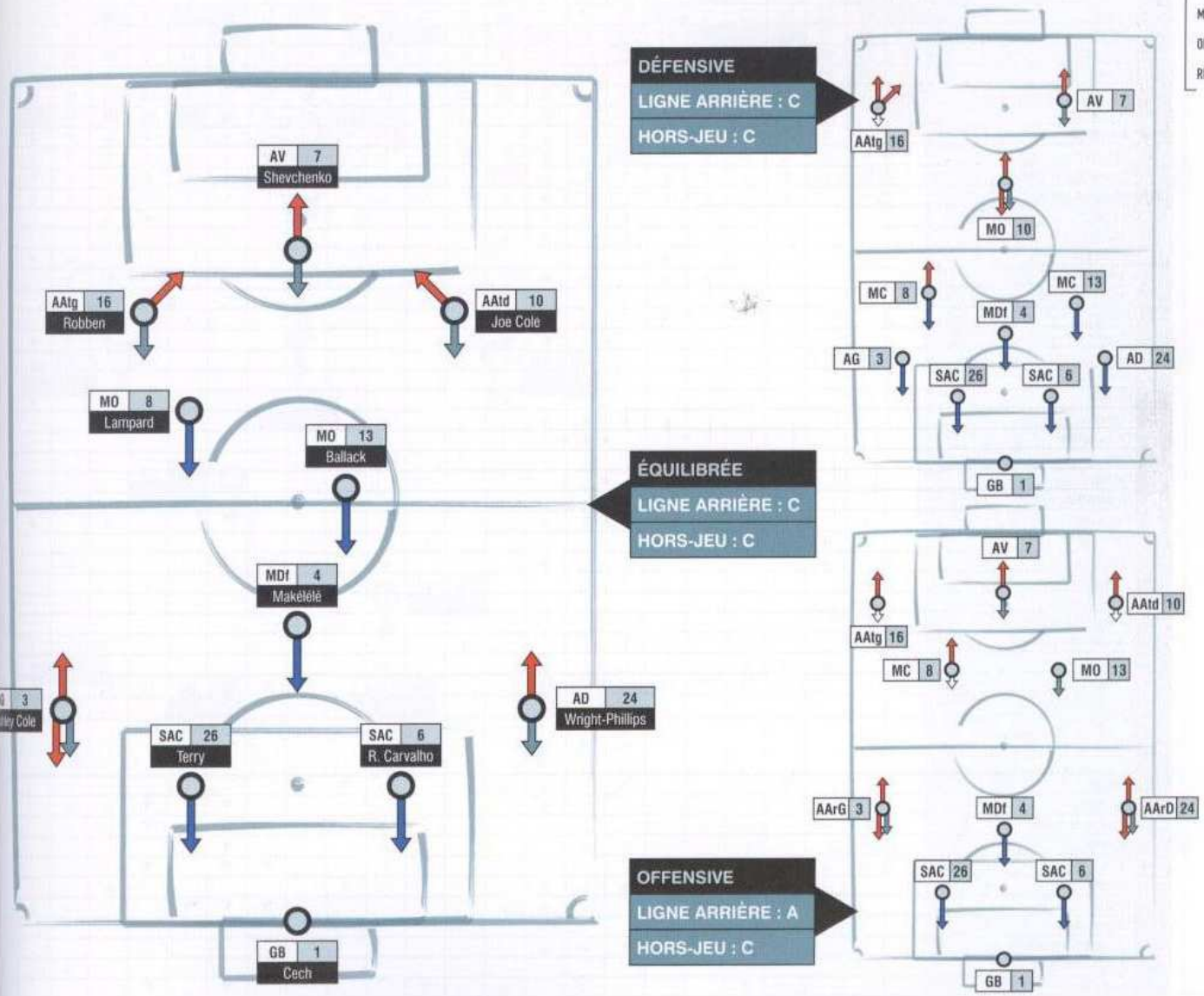
	JOUEURS																					
	Cech	R. Carvalho	Terry	Boulahrouz	Ashley Cole	Makélélé	Essien	Lampard	Joe Cole	Robben	Drogba	Cudicini	Hilário	Paulo Ferreira	Bridge	Lassana Diarra	Geremi	Wright-Phillips	Ballack	Mikel	Shevchenko	Kalou
Position	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	DEF MT	MT	MT ATT	MT ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF MT	MT	DEF MT	DEF MT ATT	MT	MT	ATT	ATT
Taille (cm)	197	183	186	180	173	170	180	183	175	180	188	186	189	182	178	173	180	168	189	190	183	185
Pied fort	G	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D
CAPACITÉS — Attaque	30	65	63	59	79	64	75	84	80	81	87	30	30	70	74	66	72	79	86	70	97	78
Défense	93	93	94	80	69	85	69	65	52	53	50	87	81	78	69	63	62	49	56	50	42	35
Equilibre	91	81	90	83	80	74	83	82	73	79	91	83	84	78	76	71	81	72	90	79	88	74
Physique	65	84	83	87	93	93	94	97	94	78	86	62	58	88	89	83	86	82	84	74	88	79
Vitesse maximum	67	76	75	77	90	84	82	77	86	87	85	63	64	75	83	79	86	92	76	80	86	84
Accélération	70	75	76	83	93	83	84	78	86	90	87	65	63	76	80	74	84	92	75	78	94	84
Réaction	93	90	84	85	84	88	86	85	86	73	83	92	83	76	74	73	78	78	79	69	90	80
Agilité	67	75	72	77	90	85	82	75	92	87	80	72	65	78	78	77	84	92	77	75	85	82
Précision dribble	47	73	73	65	80	78	77	81	93	91	77	51	50	74	76	74	79	85	86	80	84	83
Vitesse dribble	51	70	70	71	87	70	80	75	88	95	78	45	45	75	80	72	87	91	77	67	85	83
Précision passe courte	57	75	76	73	76	84	80	87	88	75	73	52	50	72	75	77	71	78	87	84	78	74
Vitesse passe courte	53	76	70	70	77	86	79	94	83	79	78	50	45	72	77	77	76	69	97	70	80	68
Précision passe longue	70	76	78	70	82	70	80	89	82	77	70	67	55	80	82	75	80	75	85	82	76	69
Vitesse passe longue	66	70	75	69	83	70	77	90	80	81	73	67	57	76	84	70	75	76	87	69	77	65
Précision	46	62	64	55	71	59	67	87	79	78	83	38	39	66	68	62	72	77	85	70	97	75
Puissance	85	80	82	79	80	74	86	92	79	83	86	72	80	83	80	76	80	85	94	74	90	77
Technique de tir	48	66	63	56	70	62	73	85	78	77	88	42	40	68	69	63	73	79	83	70	90	80
Précision coup franc	57	62	60	59	70	58	70	87	75	74	78	40	40	71	70	63	78	65	76	70	79	60
Courbe	48	60	62	50	76	60	73	83	79	80	76	39	41	75	72	60	80	70	74	71	75	65
Tête	51	80	92	74	74	72	69	76	63	65	86	48	45	73	67	66	72	64	90	65	84	76
Détente	85	82	86	80	87	90	83	75	82	73	95	80	76	82	78	81	87	72	90	71	86	82
Technique	63	75	76	65	82	82	80	85	91	87	88	52	49	74	74	77	80	84	87	83	86	86
Agressivité	68	60	66	65	87	62	76	83	87	89	92	58	56	70	75	66	75	83	80	70	91	85
Mental	75	93	85	76	83	70	75	82	72	77	68	70	74	70	77	68	73	71	83	65	87	65
Technique gardien	95	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	84	81	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	77	80	83	80	77	93	88	87	75	75	77	75	72	83	80	71	76	72	85	63	87	68
Endurance	7	7	6	6	7	7	6	8	5	4	5	4	6	6	7	4	5	5	5	4	6	4
Précision pied faible	5	5	6	4	4	5	5	6	6	4	6	6	4	6	5	5	5	5	7	5	5	5
Fréquence pied faible	5	5	6	5	3	4	5	5	5	4	6	5	4	5	4	5	5	5	7	5	5	5
Fréquence blessure	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES — Dribble					★				★	★								★	★		★	★
Garder le ballon en dribble									★										★		★	
Placement			★					★			★											
Réflexe								★		★												
Leader																			★	★		
Passeur								★	★												★	★
Buteur											★											
Buteur en 1 contre 1											★											
Pointe																					★	
Lignes								★	★										★		★	
Tir au centre																					★	
Côté																			★			
Centre							★	★													★	
Tir pénalties								★											★		★	
Passe sans contrôle								★			★								★	★	★	
Extérieur					★	★		★	★	★				★	★							
Marquage		★	★	★	★																	
Tacle glissé		★		★	★																	
Couverture		★	★	★		★								★								
Défense ligne		★	★																			
Gardien sur pénalty	★																					
Gardien en 1 contre 1	★																					
Touche longue																	★					
FEINTES — Feinte de corps / intérieur-extérieur		FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC			FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
Double contact									DC	DC								DC	DC			
Mouvements rares									¼, ½	¼												
ÉVALUATION — Vitesse					▲				▲	▲								▲		▼	▲	▼
Endurance		▲			▲		▲	▲	▲										▲	▼		
Défense aérienne		▲	▲			▲								▲						▼		
Défense		▲	▲	▲		▲										▼			▼	▼		
Tacle		▲	▲	▲	▲	▲												▲				
Dribble				▼					▲	▲						▼			▲	▼	▲	
Buteur						▼		▲			▲								▲	▲		
Meneur de jeu								▲	▲													
Coups de pied arrêtés								▲													▲	
Attaquant de pointe											▲											
Deux pieds					▼					▼									▲			

FC

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Terry et R. Carvalho forment un axe défensif de choc.	Lorsque vous devez attaquer (par exemple pour remonter au score), vous pouvez demander aux arrières latéraux de monter (flèche défensive basse) pour apporter leur soutien aux milieux et aux attaquants. Le duo Terry / R. Carvalho assurera la garde en défense.	Ne tentez pas de les déborder ou de les défier en un contre un. Tâchez plutôt de les contourner et de créer des espaces en multipliant les passes.
Au milieu de terrain, Ballack, Lampard et Makélélé développent un jeu de passes exceptionnel, renforcé par leur Jeu d'équipe très élevé.	Appuyez-vous sur ces joueurs-clés pour construire des actions basées sur une circulation très fluide du ballon.	Le meilleur moyen de les neutraliser consiste à produire un jeu agressif contre eux, notamment en recourant aux tacles. Tentez d'intercepter les passes qui leur sont destinées ou qu'ils effectuent en direction de leurs coéquipiers.
L'axe offensif central composé de Ballack, Lampard et Shevchenko dispose d'une force de frappe impressionnante.	Exploitez la moindre brèche offerte par l'adversaire pour décocher des tirs au but surpuissants.	Evitez soigneusement de laisser des espaces. Placez toujours un joueur entre eux et vos buts afin de leur fermer tout angle de tir.
Les ailiers Robben et Joe Cole se montrent très vifs grâce à leur Vitesse maximum, leur Agressivité et leurs qualités de dribble.	Tentez des percées fréquentes sur les ailes, puis dans un deuxième temps, distillez des passes en retrait à Ballack, Lampard et Shevchenko. Face à des défenseurs centraux peu athlétiques, n'hésitez pas à faire rentrer Drogba : il vous offrira des solutions.	Pour empêcher Robben et Joe Cole de pénétrer dans votre surface de réparation, reculez votre Ligne arrière au maximum (réglage C). Les ailiers du FC London seront alors confrontés à vos défenseurs en permanence.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Excellent ailier, Robben manque néanmoins de l'endurance nécessaire pour finir les matchs.	Lorsque vous êtes contraint de le sortir, vous pouvez avoir recours à Drogba. Le cas échéant, réorganisez l'équipe en conséquence : optez par exemple pour un tandem Shevchenko/ Drogba en pointe et Joe Cole en attaquant de soutien.	Effectuez sur Robben un marquage intensif afin de le contraindre à un jeu éprouvant qui ne manquera pas de l'épuiser rapidement. Si votre adversaire le remplace en fin de match et modifie sa stratégie offensive, n'oubliez pas de réorganiser votre défense.



INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

MANCHESTER UNITED

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																					
		Van der Sar	R. Ferdinand	Brown	G. Neville	Evra	O'Shea	Scholes	C. Ronaldo	Giggs	Rooney	Saha	Kuszczak	Silvestre	Heinze	Vidic	Carrick	Fletcher	D. Jones	Miller	Richardson	J.S. Park	A. Smith	Solskjær
	Position	GB	DEF	DEF	DEF	DEF MT	DEF MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	GB	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT	MT	MT	MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT
	Taille (cm)	198	198	185	180	175	191	170	184	180	178	183	188	183	178	189	182	183	180	170	170	175	178	175
	Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	G	D	G	D	G	G	D	D	D	G	D	G	D	D	D
CAPACITÉS	Attaque	30	66	63	69	72	66	84	78	84	85	85	35	72	68	48	74	72	63	70	75	77	82	83
	Défense	95	95	79	75	68	75	60	44	53	50	44	80	80	85	82	69	60	60	62	59	68	57	50
	Equilibre	82	89	82	75	78	86	78	81	74	90	86	85	85	83	88	78	80	70	69	73	82	84	80
	Physique	65	83	84	82	88	86	88	82	82	90	83	60	85	86	79	80	82	80	85	78	95	87	80
	Vitesse maximum	68	82	79	76	88	75	80	87	82	86	91	62	85	78	74	81	80	76	83	82	84	81	80
	Accélération	67	81	82	75	85	74	82	89	83	90	87	67	82	77	77	77	75	73	80	80	86	83	82
	Réaction	92	92	78	73	77	75	87	83	78	84	85	92	76	86	76	70	71	67	77	76	86	86	86
	Agilité	70	76	77	75	83	71	83	95	83	85	84	65	78	80	71	78	75	70	82	82	86	86	82
	Précision dribble	62	78	70	76	73	75	80	95	92	88	84	48	79	70	65	81	80	75	78	80	85	83	83
	Vitesse dribble	57	77	74	70	80	80	78	95	86	86	87	49	83	73	68	71	78	73	75	76	86	83	81
	Précision passe courte	63	79	71	76	75	74	86	76	85	87	75	45	73	75	65	90	80	75	82	73	80	78	76
	Vitesse passe courte	58	80	71	75	69	83	84	77	86	92	78	52	84	82	64	86	74	73	77	76	72	76	78
	Précision passe longue	70	83	70	82	77	73	86	79	88	83	72	54	79	82	66	93	85	75	81	74	76	77	79
	Vitesse passe longue	77	77	77	76	76	71	86	90	86	89	79	67	79	83	65	75	75	73	72	72	72	72	78
	Précision	42	64	59	62	65	64	87	75	82	85	84	40	63	67	60	72	65	61	63	68	75	78	86
	Puissance	88	82	78	77	77	81	90	90	86	90	87	77	83	85	76	85	78	75	75	80	75	84	86
	Technique de tir	40	62	60	60	65	65	86	84	80	88	85	42	61	73	63	75	62	60	64	70	76	87	86
	Précision coup franc	47	65	63	64	63	63	78	80	81	82	73	38	71	75	60	74	70	70	63	61	70	71	64
	Courbe	47	67	70	72	67	64	77	82	88	80	66	38	77	78	54	75	75	72	65	66	73	76	65
	Tête	43	83	81	75	73	76	88	85	74	74	76	45	79	85	82	69	68	67	73	65	74	86	80
	Détente	76	85	83	80	72	72	77	83	73	73	85	73	83	86	84	76	71	76	78	74	75	87	80
	Technique	63	83	73	75	78	77	83	91	87	90	84	47	75	76	69	80	82	78	80	80	82	85	84
	Agressivité	65	63	65	65	82	70	80	95	85	87	84	60	72	68	58	64	70	63	64	72	84	83	82
	Mental	80	86	65	89	66	74	72	73	77	80	68	65	66	78	76	68	63	65	72	68	80	84	79
	Technique gardien	96	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	80	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	78	82	72	89	73	82	92	60	82	80	73	70	70	75	77	72	73	66	78	65	88	82	78
	Endurance	5	7	3	7	6	5	6	3	4	4	5	4	5	7	6	5	5	4	5	4	6	4	4
	Précision pied faible	5	5	5	5	4	6	5	7	5	5	6	4	4	5	5	6	5	4	5	4	5	6	6
	Fréquence pied faible	5	5	5	5	4	6	5	5	4	5	7	4	4	5	5	6	5	4	5	4	5	5	6
	Fréquence blessure	A	A	C	B	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	C
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble								★	★	★										★	★		
	Garder le ballon en dribble								★		★	★											★	★
	Placement							★																
	Réflexe						★	★		★	★											★	★	
	Leader																							
	Passeur							★			★						★			★				
	Buteur										★	★											★	★
	Buteur en 1 contre 1										★													
	Pointe																						★	
	Lignes											★												★
	Tir au centre							★	★	★	★				★							★		
	Côté									★														
	Centre																★			★				
	Tir pénalties																							
	Passe sans contrôle							★															★	★
	Extérieur		★			★		★	★	★	★											★		★
	Marquage		★	★										★	★									
	Tacle glissé			★							★				★								★	
	Couverture		★																					
	Défense ligne		★																					
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1	★											★											
	Touche longue			★	★										★									
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC		FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact								DC	DC	DC											DC		
	Mouvements rares								¼, ½, EL	¼	LE													
ÉVALUATION	Vitesse								▲		▲	▲				▼								
	Endurance										▲								▼		▼	▲	▲	
	Défense aérienne		▲	▲											▲	▲			▼		▼			
	Défense		▲												▲				▼					
	Tacle		▲	▲											▲			▼	▼		▼			
	Dribble								▲	▲	▲					▼						▲		
	Buteur							▲			▲	▲						▼	▼	▼			▲	▲
	Meneur de jeu							▲			▲					▼	▲							
	Coups de pied arrêtés								▲	▲	▲												▲	
	Attaquant de pointe																							
	Deux pieds					▼						▲		▼					▼		▼			

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

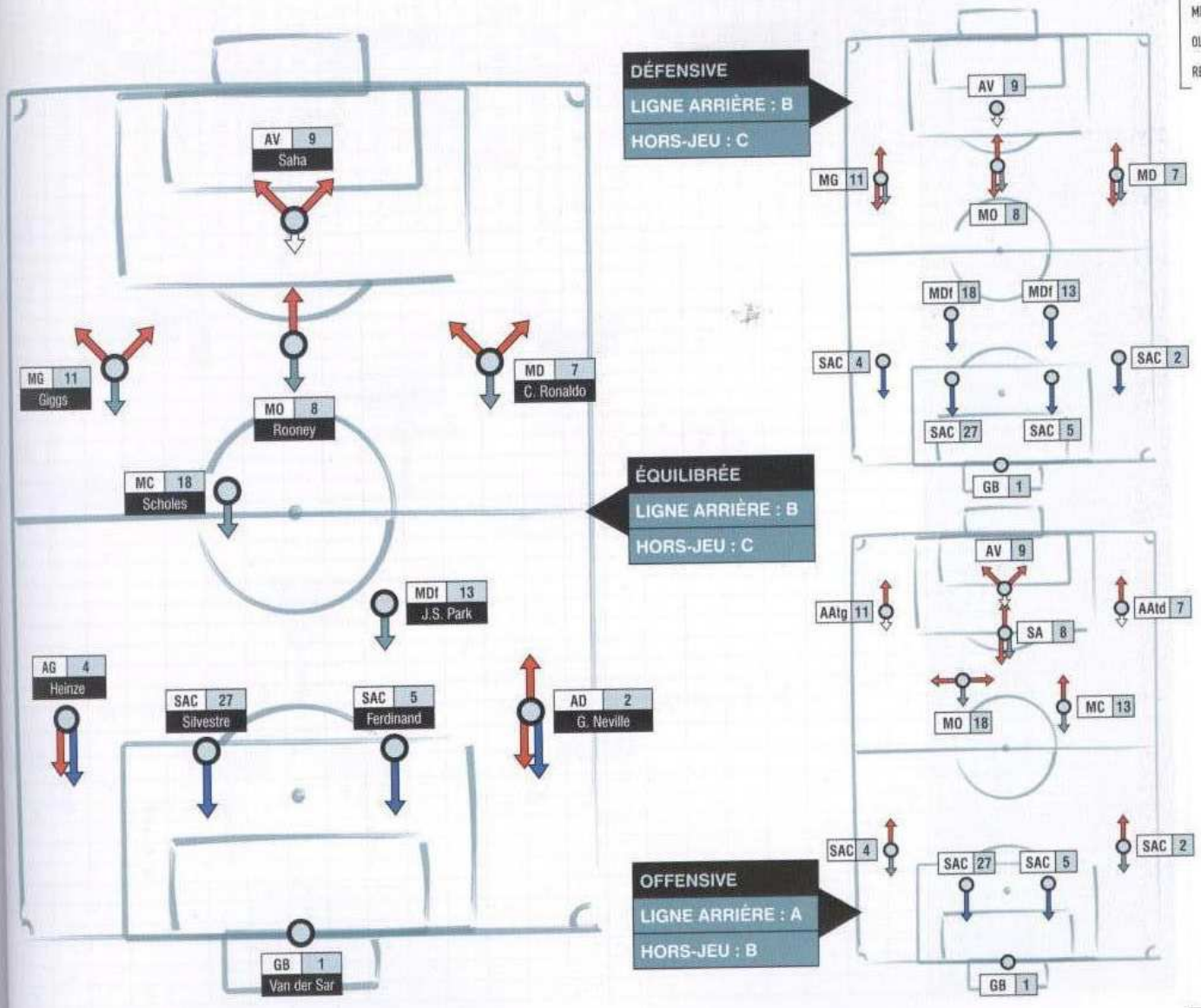
FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES

Description	Comment exploiter leur potentiel ?	Conseils pour les équipes adverses
La circulation du ballon dans la formation de Manchester s'avère très fluide grâce au bon Jeu d'équipe de ses membres.	Construisez des actions simples et efficaces. Les joueurs disposent de nombreux talents que vous pouvez exploiter à votre guise.	Leur système de jeu favorise une forte activité au milieu de terrain. Renforcez votre équipe de plusieurs milieux centraux et défensifs pour réduire leurs possibilités.
L'équipe comprend plusieurs tireurs dangereux.	N'hésitez pas à frapper chaque fois que vous jouissez d'un minimum de champ ou que le ballon traîne aux abords de la surface de réparation adverse.	Là encore, mettez à contribution vos milieux à vocation défensive afin de fermer les angles de tir.
Grâce à des attributs très complets et de nombreuses capacités spéciales, Rooney est le génie créatif de Manchester.	Son principal atout est sa capacité à se battre sur tous les ballons et à constamment mettre la pression sur la défense adverse.	La majorité des actions de Manchester United passant par lui, tentez de lui faire perdre le ballon en le taclant ou en le chargeant.
Emmenée par l'imposant Ferdinand, la défense de Manchester résiste bien aux attaques adverses.	Avec cette défense, vous avez le choix des armes. Vous pouvez opter pour un système offensif avec deux défenseurs centraux et deux arrières latéraux, ou pour un schéma plus sécurisant à quatre défenseurs centraux.	Variez votre jeu pour les pousser à quitter leurs postes respectifs et de la sorte vous créer des opportunités.

FAIBLESSES

Description	Comment limiter les risques ?	Conseils pour les équipes adverses
Cette équipe manque d'un attaquant de pointe capable de marquer en toutes circonstances.	Profitez de la suprématie de votre milieu de terrain pour multiplier les actions offensives. Alignez Saha à la pointe de l'attaque : sa vélocité fait de lui le plus apte pour ce poste.	N'y accordez aucune importance : c'est uniquement un désavantage pour l'adversaire et non une faiblesse dont vous pouvez tirer parti.
Malgré ses statistiques hors du commun, le Jeu d'équipe de C. Ronaldo est assez faible.	Adressez-lui des ballons sûrs, sans chercher à jouer en combinaison avec lui.	Son mauvais Jeu d'équipe rend ses centres et ses passes en retrait lors de ses percées plus faciles à intercepter.



MERSEYSIDE RED

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																						
		Dudek	Carragher	Hyypiä	Finnan	Riise	Xabi Alonso	Sissoko	Gerrard	Kewell	Bellamy	Kuyt	Reina	Agger	Paletta	Warnock	Guthrie	Zenden	Mark Gonzalez	Pennant	Fábio Aurélio	Luis Garcia	Crouch	Fowler
	Position	GB	DEF MT	DEF	DEF	DEF MT	MT	DEF MT ATT	MF	MF ATT	ATT	ATT	GB	DEF	DEF MT	DEF MT	MT	DEF MT ATT	MT	MT ATT	DEF MF	MT ATT	ATT	ATT
	Taille (cm)	188	186	191	183	185	183	188	186	181	175	183	188	191	190	180	175	172	174	173	178	177	201	175
	Pied fort	G	D	D	D	G	D	D	D	G	D	D	D	G	D	G	D	G	G	D	G	G	D	G
CAPACITÉS	Attaque	30	63	58	73	77	72	73	84	81	81	86	30	53	51	70	61	77	75	75	75	84	80	86
	Défense	87	88	88	70	58	75	68	70	40	43	45	86	79	75	69	64	71	42	55	61	59	38	37
	Equilibre	87	86	90	72	82	81	84	88	74	73	83	80	83	83	73	73	70	67	66	74	77	81	69
	Physique	65	83	77	87	90	89	87	85	78	87	95	65	80	80	80	76	76	75	77	77	82	77	76
	Vitesse maximum	69	80	70	75	82	75	82	85	85	88	78	64	78	74	81	76	86	86	84	83	80	78	78
	Accélération	73	75	72	80	84	75	77	84	83	93	75	67	75	72	78	75	86	84	83	80	86	72	84
	Réaction	90	78	75	78	80	76	75	76	78	82	81	92	74	74	71	73	72	66	73	68	84	76	92
	Agilité	83	75	69	76	80	77	77	81	81	94	75	76	76	73	80	70	85	80	84	76	82	65	84
	Précision dribble	45	69	69	75	78	74	79	80	84	82	82	43	68	68	78	70	85	81	84	83	80	77	86
	Vitesse dribble	56	70	61	75	82	70	75	82	78	85	77	41	68	68	76	73	84	84	85	81	83	70	75
	Précision passe courte	63	78	70	73	75	90	79	88	80	70	78	42	71	69	78	72	79	77	73	71	78	72	80
	Vitesse passe courte	67	78	73	72	80	91	74	99	80	69	76	44	73	67	70	68	80	74	73	70	75	67	72
	Précision passe longue	78	65	68	83	78	94	80	97	84	74	76	60	72	71	73	74	85	75	78	81	80	63	72
	Vitesse passe longue	74	73	68	75	95	90	73	96	80	69	74	70	71	70	71	68	79	79	77	80	81	68	69
	Précision	45	63	66	58	75	75	71	82	84	76	86	43	60	57	65	61	77	71	75	68	83	76	85
	Puissance	82	80	84	72	97	87	80	96	86	80	81	78	82	77	80	74	85	85	78	83	80	77	88
	Technique de tir	45	63	76	60	72	75	77	83	83	77	84	42	63	58	68	63	80	74	74	66	86	76	90
	Précision coup franc	42	58	61	60	80	80	55	82	83	61	73	37	70	58	55	58	78	78	70	82	80	66	77
	Courbe	40	60	57	60	70	75	63	75	81	56	65	40	68	55	70	64	73	83	70	86	80	56	73
	Tête	47	84	86	67	68	73	75	72	66	70	76	41	80	81	65	64	70	80	60	66	90	79	77
	Détente	88	83	82	76	78	74	81	72	72	79	74	81	79	78	76	79	70	81	70	71	76	72	80
	Technique	62	70	72	77	78	85	80	83	84	74	85	49	71	71	78	66	80	81	84	77	88	77	90
	Agressivité	60	65	50	78	74	65	71	80	84	93	75	65	63	58	69	65	78	76	85	80	90	73	73
	Mental	70	84	85	70	78	70	68	89	66	62	74	75	76	68	66	65	73	62	68	66	78	68	66
	Technique gardien	86	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	78	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	64	78	84	82	75	93	65	88	67	73	85	66	77	70	65	7	92	64	65	68	89	70	69
	Endurance	7	8	6	6	6	4	4	6	4	5	8	7	6	5	5	4	5	4	5	4	7	5	3
	Précision pied faible	4	5	5	5	4	5	4	6	6	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	6	5	4
	Fréquence pied faible	5	5	5	5	4	5	4	6	6	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	6	5	4
	Fréquence blessure	A	A	A	A	A	A	A	B	C	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	C
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble									★	★							★	★	★				
	Garder le ballon en dribble																					★		
	Placement																					★		★
	Réflexe					★					★									★		★		
	Leader								★															
	Passeur						★																	
	Buteur																							★
	Buteur en 1 contre 1																						★	
	Pointe																							
	Lignes																							
	Tir au centre					★	★		★															
	Côté					★			★															
	Centre						★			★													★		
	Tir pénalties									★														
	Passe sans contrôle								★	★		★										★		
	Extérieur					★	★		★	★												★		
	Marquage		★																					
	Tacle glissé								★															
	Couverture			★																				
	Défense ligne			★																				
	Gardien sur pénalty												★											
	Gardien en 1 contre 1	★																						
	Touche longue		★		★	★												★						
FEINTES	Feinte de corps / intérieur-extérieur				FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC				FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact																	DC						DC
	Mouvements rares								½															
ÉVALUATION	Vitesse			▼							▲				▼									
	Endurance					▲			▲	▼		▲					▼	▼	▼	▼	▼		▼	▼
	Défense aérienne		▲	▲																	▼			
	Défense		▲	▲																	▼			
	Tacle		▲						▲												▼			
	Dribble			▼							▲				▼		▼	▲						▲
	Buteur								▲	▲		▲					▼					▲		▲
	Meneur de jeu			▼			▲		▲														▼	
	Coups de pied arrêtés								▲															
	Attaquant de pointe																						▲	
	Deux pieds					▼		▼											▼		▼			▼

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

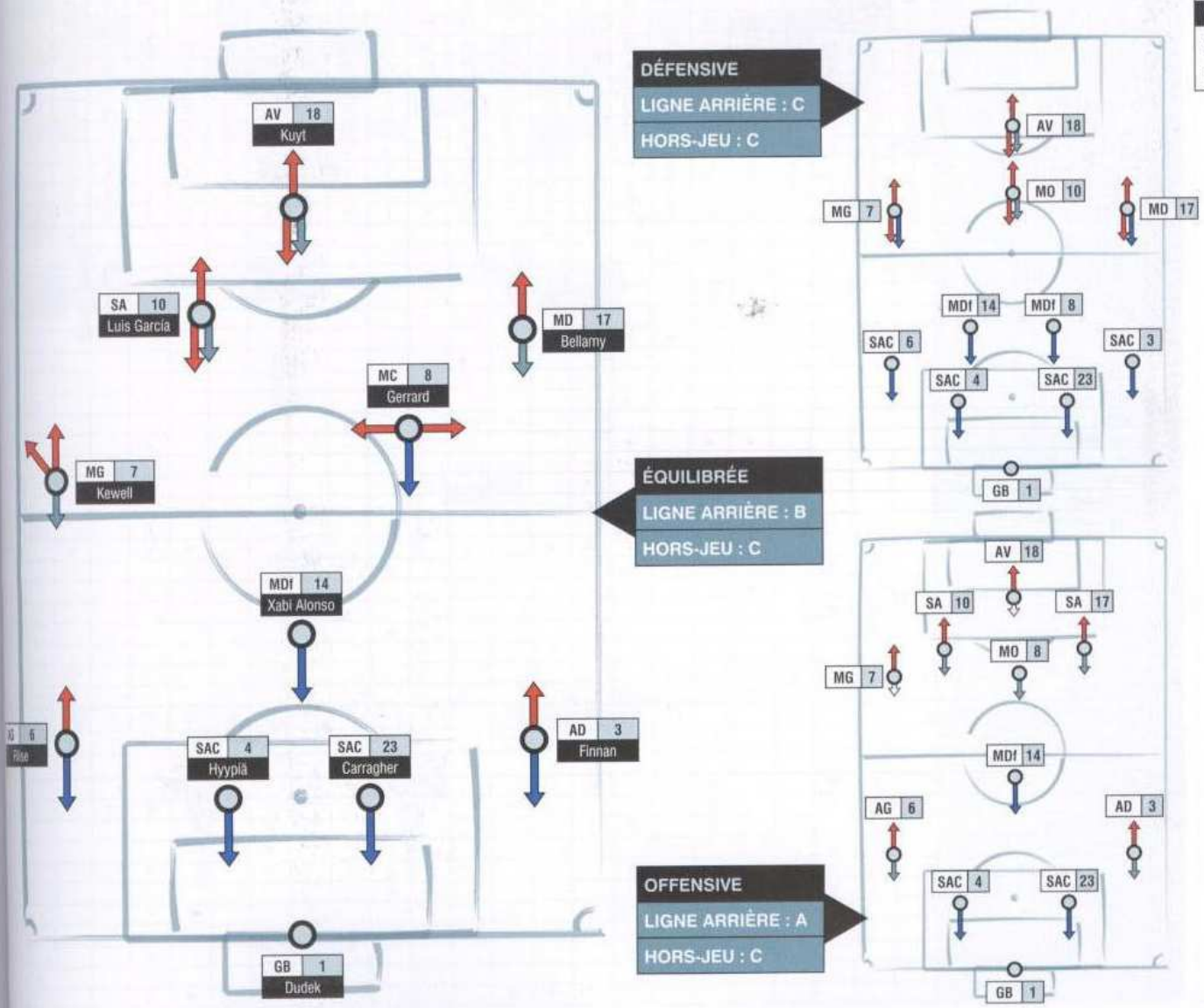
FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES

Description	Comment exploiter leur potentiel ?	Conseils pour les équipes adverses
Gerrard est le poumon de l'équipe ; il jouit d'une polyvalence exceptionnelle au milieu de terrain grâce à ses qualités extraordinaires de tireur, de passeur et son bon Jeu d'équipe.	Tentez de le faire participer le plus possible aux actions de l'équipe et n'hésitez pas à tenter des frappes à distance.	Bien qu'il soit un milieu de terrain à vocation plutôt défensive, ses montées peuvent s'avérer très dangereuses. Vous diminuerez considérablement ses chances en le marquant agressivement afin de le freiner dans sa progression.
En plus de Gerrard, l'équipe dispose d'autres bons frappeurs.	La Technique et le Dribble ne constituant pas la force de cette équipe, frappez régulièrement, à distance ou de près lorsque les joueurs disposent d'un champ suffisant.	Effectuez un pressing constant sur les joueurs de Merseyside Red afin de réduire leur champ d'action. Vous les empêcherez ainsi de tirer.
Composée de joueurs dotés d'un bon Equilibre, la défense est très solide.	Lorsque les attaquants adverses arrivent aux abords de la surface de réparation, n'hésitez pas à les provoquer physiquement pour les faire trébucher et perdre le ballon.	Gardez vos distances. Tentez de les effacer à l'aide de dribbles et de gestes techniques, ou de les déborder par les côtés.

FAIBLESSES

Description	Comment limiter les risques ?	Conseils pour les équipes adverses
Mis à part le talentueux Bellamy, l'équipe ne dispose ni de dribbleurs d'exception ni de joueurs rapides pouvant transpercer une défense.	Optez pour un jeu simple basé sur le collectif, en profitant du bon Jeu d'équipe et des qualités de passes des milieux de terrain comme Gerrard ou Xabi Alonso.	Profitez de cette relative faiblesse au niveau offensif pour laisser vos arrières latéraux monter plus fréquemment.
Les attaquants de l'équipe ont des profils assez similaires. Ce manque de diversité réduit l'éventail de leurs possibilités offensives.	Privilégiez un système offensif avec un seul attaquant associé à un attaquant de soutien.	N'y accordez aucune importance : c'est uniquement un désavantage pour l'adversaire et non une faiblesse dont vous pouvez tirer parti.



OLYMPIQUE LYONNAIS

FICHE DES JOUEURS

	JOUEURS																						
	Coupet	Cris	Cacapa	Cierc	Abidal	Alou Diarra	Toulalan	Juninho	Govou	Malouda	Fred	Vercoutre	Hartock	Squillaci	Müller	Réveillère	Berthod	Tiago	Ben Arfa	Källström	Benzema	Wiltord	Carew
Position	GB	DEF	DEF	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT	MT ATT	MT ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF MT	DEF	DEF	MT	MT ATT	MT	ATT	MT ATT	ATT
Taille (cm)	181	183	180	186	186	190	184	178	175	184	185	185	189	183	183	181	179	183	180	187	182	173	193
Pied fort	D	D	D	D	G	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	G	D	G	G	D	D	D
CAPACITÉS																							
Attaque	30	62	53	67	58	61	74	85	80	79	85	30	30	55	56	73	71	73	70	77	73	84	82
Défense	88	91	79	62	76	78	69	63	45	50	26	76	70	85	82	68	64	65	33	59	35	43	55
Equilibre	83	82	86	84	83	84	81	75	76	81	81	80	78	84	77	73	71	79	64	77	70	78	92
Physique	65	81	78	82	86	80	85	86	78	86	78	60	58	79	79	85	81	84	74	78	79	82	85
Vitesse maximum	67	74	75	74	82	78	77	77	87	84	78	69	68	73	72	83	81	73	82	83	81	85	87
Accélération	70	72	72	74	83	68	73	74	88	77	76	70	72	70	69	78	82	72	82	80	81	87	84
Réaction	90	85	74	73	72	78	76	70	74	76	86	81	83	80	82	69	68	76	65	76	73	81	76
Agilité	76	67	70	70	81	66	74	76	86	80	74	72	73	70	73	78	79	76	83	83	81	85	77
Précision dribble	45	70	69	70	63	68	78	83	84	85	77	40	43	61	72	78	79	82	82	78	81	80	82
Vitesse dribble	56	71	67	72	66	70	73	75	83	78	74	50	50	62	65	78	79	73	79	78	74	84	86
Précision passe courte	53	67	67	71	60	69	78	86	78	73	66	46	44	60	74	75	73	81	77	87	73	75	76
Vitesse passe courte	50	69	70	70	70	72	70	75	80	77	67	48	43	66	70	75	71	74	67	84	70	78	75
Précision passe longue	63	74	70	80	64	64	80	89	79	82	65	55	52	65	78	82	73	81	74	85	73	73	74
Vitesse passe longue	66	69	72	73	64	67	74	87	80	77	70	67	55	68	73	80	74	75	70	84	72	76	76
Précision	40	65	60	56	55	62	68	85	77	76	82	37	38	58	63	64	60	76	68	74	71	80	74
Puissance	77	85	80	78	75	76	80	85	86	81	83	78	76	83	76	78	76	82	76	88	75	83	86
Technique de tir	44	70	64	58	66	63	69	80	77	78	85	39	40	67	63	66	62	76	68	75	73	83	83
Précision coup franc	38	67	62	60	58	53	70	99	66	63	63	40	42	61	55	65	60	74	75	83	60	66	74
Courbe	43	62	60	67	60	54	76	94	70	72	56	35	40	43	63	63	63	70	74	85	65	70	65
Tête	40	79	81	73	74	71	71	64	73	68	79	46	45	82	74	70	65	76	65	70	69	80	75
Détente	83	82	78	76	90	88	76	70	78	74	72	82	80	80	79	75	74	83	70	74	76	85	72
Technique	53	73	69	77	72	65	80	89	90	84	78	45	45	60	76	80	80	83	81	84	80	80	84
Agressivité	62	65	62	65	69	60	69	68	75	83	90	60	60	58	55	72	78	75	72	74	74	83	75
Mental	80	71	80	71	70	62	72	78	70	75	66	68	60	69	84	70	68	70	62	68	65	72	68
Technique gardien	88	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	79	75	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	74	84	74	73	70	62	80	86	75	77	66	60	60	75	83	76	70	80	63	72	65	79	77
Endurance	7	5	5	5	6	6	6	6	5	7	5	5	3	6	6	5	5	5	4	5	4	5	4
Précision pied faible	5	5	5	5	5	5	6	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	6	4	5	6	5	5
Fréquence pied faible	5	5	5	5	5	5	6	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
Fréquence blessure	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES																							
Dribble									★	★												★	★
Garder le ballon en dribble																							★
Placement											★												
Réflexe																		★					
Leader																				★			
Passeur							★	★															
Buteur											★												
Buteur en 1 contre 1																							★
Pointe											★												
Lignes								★												★			
Tir au centre									★		★											★	★
Côté							★													★			
Centre																							
Tir pénalties																				★			★
Passe sans contrôle								★	★	★									★	★		★	
Extérieur		★	★											★									
Marquage			★		★										★								
Tacle glissé		★	★																				
Couverture		★												★									
Défense ligne																							
Gardien sur pénalty																							
Gardien en 1 contre 1					★																		
Touche longue																							
FEINTES																							
Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC		FC			FC	FC	FC	FC	FC				FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
Double contact										DC													
Mouvements rares																							
ÉVALUATION																							
Vitesse		▼	▼			▼			▲					▼	▼			▼					
Endurance						▼					▼								▼	▼	▼		
Défense aérienne		▲				▲		▼						▲			▼						
Défense		▲	▲											▲			▼						
Tacle		▲	▲	▼	▲			▼						▲	▲		▼			▼			
Dribble		▼	▼	▼	▼	▼								▼									
Buteur											▲								▼				
Meneur de jeu			▼		▼	▼		▲			▼			▼						▲			
Coups de pied arrêtés								▲												▲			
Attaquant de pointe																							▲
Deux pieds										▼	▼						▼		▼				

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

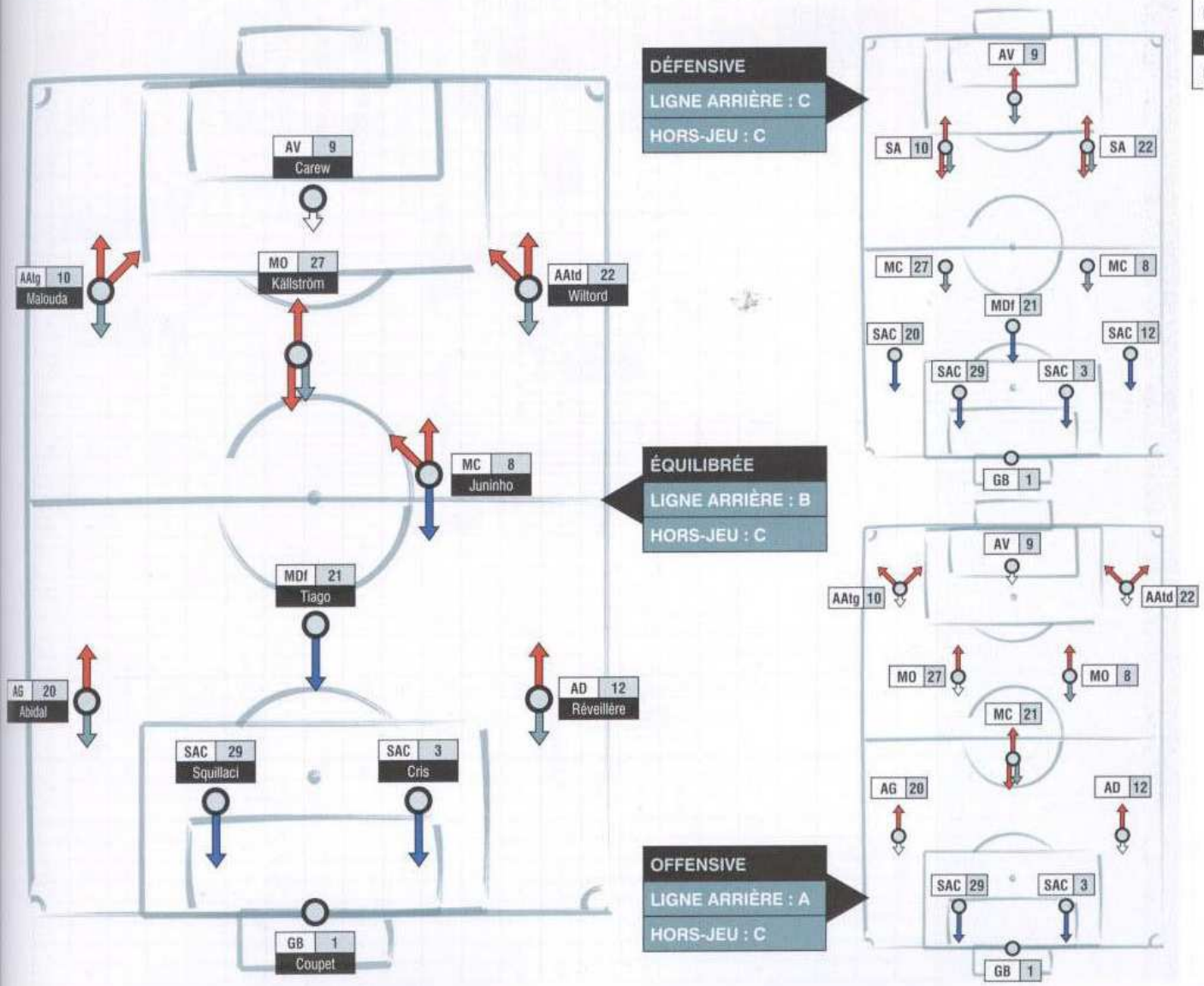
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES		
Description	**Comment exploiter leur potentiel ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
L'une des meilleures armes de l'équipe lyonnaise est sans aucun doute Juninho qui possède des talents inouïs de passeur et de finisseur. Il est de surcroît un tireur de coups francs hors norme.	Placez-le au milieu de terrain et impliquez-le dans toutes vos actions offensives. Vous pouvez également lui adresser des passes en retrait afin qu'il frappe à distance – une discipline dans laquelle il excelle.	En effectuant un marquage adapté sur Juninho, vous réduirez considérablement le champ d'action de l'OL. Évitez toutefois de commettre des fautes sur lui (et sur le reste de l'équipe) : il a les moyens de marquer sur chaque coup franc que vous concédez.
Cris et Squillaci forment une charnière défensive très bien organisée, notamment grâce à leurs capacités spéciales Défense ligne et Marquage.	Associez-les toujours dans vos actions défensives : l'un se chargera par exemple de couvrir derrière, pendant que l'autre procédera au pressing sur les adversaires.	Poussez-les à quitter leur poste : vos attaquants pourront alors exploiter les éventuels trous provoqués par cette ruse.
Grâce à sa taille, Carew est une cible idéale pour les centres et passes en hauteur en provenance des ailes et de l'arrière du terrain.	En plus d'être un bon joueur de pointe, il dispose d'un excellent Equilibre qui lui permet souvent de se débarrasser des joueurs qui le marquent pour mieux réceptionner la balle.	Effectuez contre lui des gestes défensifs agressifs (notamment des tacles) plutôt que de le défier au corps à corps.

FAIBLESSES		
Description	**Comment limiter les risques ?**	**Conseils pour les équipes adverses**
Le jeu de passes et le Jeu d'équipe global de l'Olympique Lyonnais laissent à désirer.	Effectuez vos passes dans les meilleures conditions possibles. Evitez entre autres les passes sans contrôle afin de ne pas perdre de balles bêtement.	Appliquez un pressing soutenu sur les lyonnais pour les pousser à réaliser de mauvaises passes précipitées, ce qui vous permettra de les intercepter.



REAL MADRID

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																						
		Casillas	F. Cannavaro	Raul Bravo	Michel Salgado	Roberto Carlos	M. Diarra	Emerson	Beckham	Raul	Ronaldo	Van Nistelrooy	Diego López	Pavon	Alvaro Mejia	Sergio Ramos	Ivan Helguera	De La Red	Cicinho	Miñambres	Guti	Reyes	Robinho	Cassano
	Position	GB	DEF	DEF MT	DEF	DEF	MT	MT	MT	MT ATT	ATT	ATT	GB	DEF	DEF MT	DEF MT	DEF MT	MT	DEF MT	DEF MT	MT ATT	MT ATT	MT ATT	MT ATT
	Taille (cm)	185	176	176	176	168	183	184	182	180	183	188	196	188	182	183	185	186	171	175	181	175	172	175
	Pied fort	G	D	G	D	G	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	G	G	D	D
CAPACITÉS	Attaque	30	60	72	76	79	60	75	80	89	97	96	30	53	56	70	72	68	75	72	82	80	80	83
	Défense	92	97	72	75	65	71	81	60	50	32	38	75	78	77	74	77	67	53	66	56	45	43	28
	Equilibre	80	86	77	74	75	83	89	75	72	88	90	86	76	76	85	84	79	75	71	78	73	70	82
	Physique	65	85	83	90	93	87	89	88	87	74	82	59	80	80	84	86	80	86	76	84	84	82	76
	Vitesse maximum	67	77	79	79	88	86	76	75	76	88	84	65	77	78	78	74	75	89	77	78	86	88	86
	Accélération	70	82	77	82	86	82	77	73	80	95	85	63	71	72	71	72	75	85	75	80	92	87	88
	Réaction	97	95	77	83	80	75	83	80	90	91	96	80	76	75	78	80	73	74	68	78	82	82	82
	Agilité	75	86	76	84	86	77	75	77	80	80	84	64	74	76	72	74	70	85	76	78	83	93	87
	Précision dribble	43	72	76	78	79	75	81	78	86	92	82	47	72	72	76	81	75	84	78	84	86	96	94
	Vitesse dribble	42	75	75	80	85	74	72	73	73	85	83	45	68	74	78	72	70	86	77	74	93	90	87
	Précision passe courte	44	70	74	74	78	76	84	84	86	78	76	51	74	73	75	78	75	77	73	90	79	78	85
	Vitesse passe courte	41	74	74	75	87	80	89	89	78	75	76	46	77	74	77	85	73	76	70	85	80	72	81
	Précision passe longue	58	73	76	73	87	70	83	96	81	76	76	61	76	69	83	77	74	77	76	84	79	76	82
	Vitesse passe longue	62	77	72	69	98	77	76	95	75	74	77	63	72	68	80	78	74	77	69	80	81	71	79
	Précision	42	58	65	67	72	65	75	77	88	98	96	40	64	63	70	71	65	73	68	81	77	77	83
	Puissance	74	85	78	75	96	84	78	88	73	88	84	82	72	74	86	85	79	86	72	78	84	83	78
	Technique de tir	40	60	68	71	67	68	72	71	89	93	97	38	63	62	66	76	63	73	65	84	78	83	85
	Précision coup franc	43	69	64	60	85	55	72	94	71	77	73	35	64	56	73	63	62	76	72	76	75	70	73
	Courbe	42	63	66	63	91	57	62	98	70	76	77	37	52	57	72	60	64	82	73	75	76	67	77
	Tête	40	89	72	65	67	68	85	68	77	70	83	40	76	70	76	85	75	73	67	78	72	73	71
	Détente	82	95	78	78	88	87	81	69	74	72	82	73	81	81	85	88	75	75	66	78	74	84	74
	Technique	43	76	75	78	89	77	85	88	93	92	87	49	73	74	75	84	80	80	78	84	84	92	95
	Agressivité	57	58	75	85	85	58	65	74	85	94	96	55	55	57	70	75	65	90	75	76	88	90	92
	Mental	91	86	74	84	82	69	84	87	88	75	78	70	68	76	68	72	65	73	70	68	68	65	73
	Technique gardien	90	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	77	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	75	88	74	84	82	78	92	75	88	70	76	70	73	65	75	80	67	78	68	82	72	75	73
	Endurance	7	8	6	7	7	6	7	6	5	4	5	5	5	4	4	6	4	6	4	5	4	4	3
	Précision pied faible	4	5	6	5	3	5	5	5	5	7	5	4	5	6	5	5	5	6	5	5	5	4	6
	Fréquence pied faible	4	5	5	5	3	5	5	5	5	7	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
	Fréquence blessure	A	A	A	A	A	A	A	A	B	C	B	A	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble										★								★			★	★	★
	Garder le ballon en dribble																						★	★
	Placement									★	★	★					★							
	Réflexe									★	★						★		★			★		★
	Leader							★													★			★
	Passeur								★															
	Buteur									★	★	★												
	Buteur en 1 contre 1									★	★	★												★
	Pointe											★												
	Lignes										★	★												
	Tir au centre					★			★							★			★			★	★	★
	Côté								★															
	Centre						★				★						★							
	Tir pénalties											★												
	Passe sans contrôle									★	★	★												★
	Extérieur					★		★	★	★	★								★				★	★
	Marquage		★													★								
	Tacle glissé																★							
	Couverture		★																					
	Défense ligne		★																					
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1	★																	★			★		
	Touche longue			★		★																		
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC
	Double contact									DC	DC											DC	DC	DC
	Mouvements rares										¼, EL											½	¼	¼, LE
ÉVALUATION	Vitesse					▲					▲			▼			▼		▲			▲	▲	▲
	Endurance				▲	▲		▲	▲	▲	▼							▼		▼				▼
	Défense aérienne		▲					▲									▲			▼				
	Défense		▲																▼	▼				
	Tacle		▲					▲									▲		▼	▼				
	Dribble										▲											▲	▲	▲
	Buteur									▲	▲	▲						▼						▲
	Meneur de jeu							▲	▲												▲			▲
	Coups de pied arrêtés					▲			▲															
	Attaquant de pointe											▲												
	Deux pieds					▼					▲												▼	

MADRID

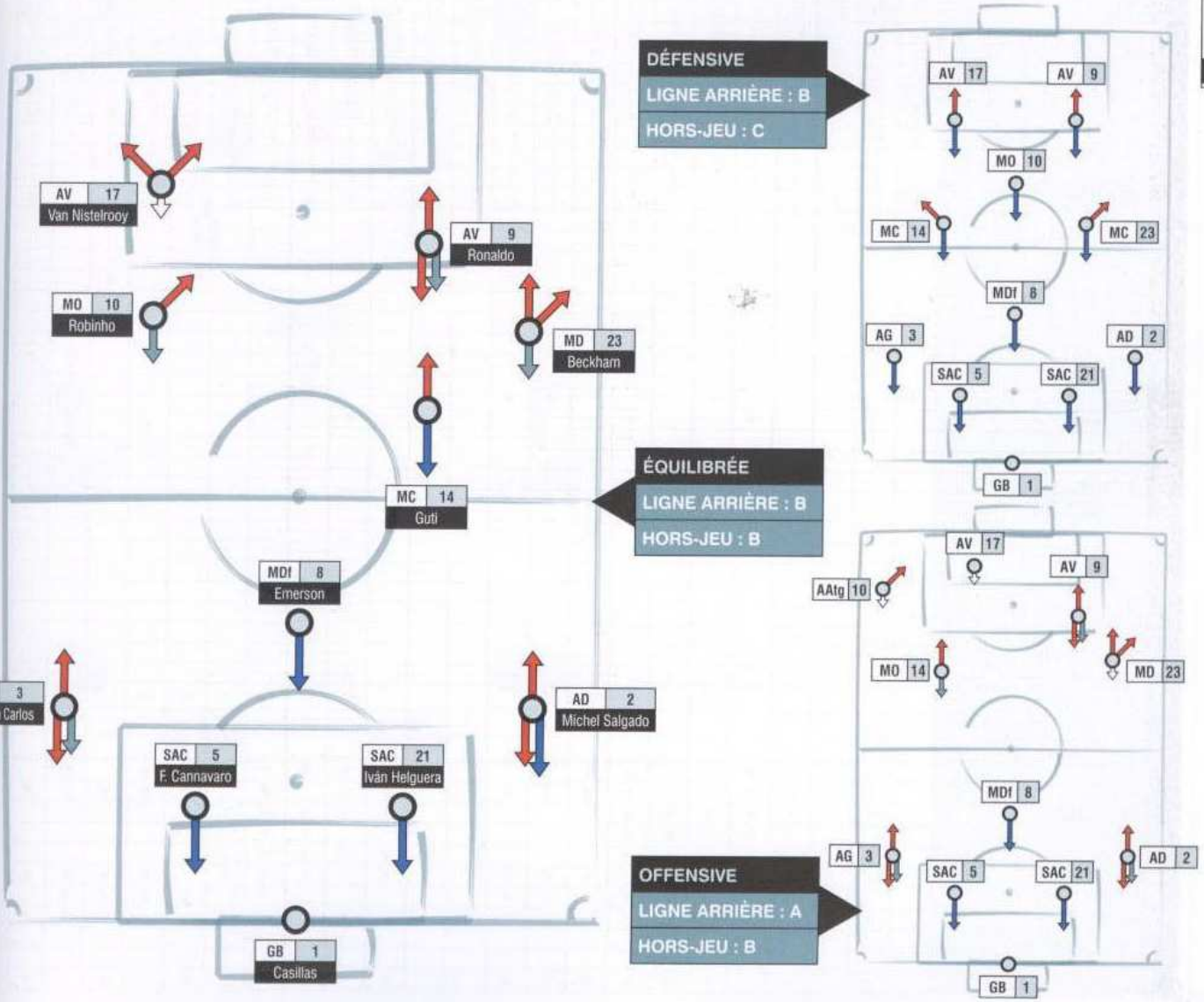
FICHE DE L'ÉQUIPE

FORCES

Description	Comment exploiter leur potentiel ?	Conseils pour les équipes adverses
L'attaque du Real Madrid, composée de Van Nistelrooy et Ronaldo, a les moyens d'exécuter toutes sortes d'actions.	Placez Van Nistelrooy dans une position plus haute que Ronaldo afin qu'il devienne la cible naturelle des centres des ailiers : ses capacités Placement et Réaction le font briller dans ce rôle. Quant à Ronaldo, donnez-lui un rôle plus mobile : sa grande vitesse de course fera de lui une menace permanente.	Attaquants redoutables, ces deux joueurs ont en plus un très bon Equilibre. Opposez-leur vos défenseurs les plus robustes.
Le milieu de terrain du Real Madrid est très bien fourni, avec plusieurs joueurs ayant tous de nombreuses qualités dans différents domaines : jeu de passe, vivacité, tir.	Alignez un milieu de terrain fourni, en exploitant tous vos joueurs de talent et les différents postes disponibles (MDf, MC, ML, MO) pour développer un jeu très riche. Effectuez fréquemment des remplacements afin de varier votre jeu et donc de surprendre votre adversaire.	Déployez des défenseurs aux profils variés pour être en mesure de parer à toute éventualité.
Comme dans la formation brésilienne, le Jeu d'équipe d'Emerson fait de lui un pilier du groupe.	Passez-lui la balle chaque fois que vos autres milieux et attaquants sont sous la pression adverse.	Anticipez au maximum les passes qui lui sont adressées afin d'intercepter le ballon.

FAIBLESSES

Description	Comment limiter les risques ?	Conseils pour les équipes adverses
Les montées fréquentes des arrières latéraux laissent souvent des brèches en défense exploitables par l'adversaire.	Passez au besoin à une défense à quatre arrières centraux. Vous éviterez ainsi de vous faire constamment déborder sur les ailes.	Laissez-les monter et contre-attaquez quand ils atteignent votre surface de réparation. Ils mettront du temps à redescendre, vous donnant l'opportunité de procéder à des contres meurtriers.
Malgré ses qualités exceptionnelles de passeur et de centreur, Beckham a tendance à ralentir le jeu offensif de l'équipe.	Avec Beckham, ne cherchez pas à dribbler vos adversaires. Faites-lui faire des appels de balle (mouvement E-15 du chapitre Entraînement) afin qu'il se positionne sur une aile. De là, il pourra distiller ses centres meurtriers.	Profitez de ses lacunes en dribble : chargez-le systématiquement pour lui faire perdre le ballon. Empêchez-le de centrer par tous les moyens.



INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

AC MILAN
ARSENAL
BAYERN MÜNCHEN
FC BARCELONA
INTER
JUVENTUS
LONDON FC
MANCHESTER UNITED
MERSEYSIDE RED
OLYMPIQUE LYONNAIS
REAL MADRID

JOUEURS ORIGINAUX LM

FICHE DES JOUEURS

		JOUEURS																					
		Ivarov	Valeny	Janic	Stremer	Dodo	Iouga	Espimas	Ximelez	Minanda	Ordaz	Castolo	Lothar	Zamenhof	Ceciu	Libermann	Ruskin	Giersen	Stein	Macco	Fouque	Burchet	Hamsun	Huylens
	Position	GB	DEF	DEF MT	DEF	MT	MT	MT	MT	MT ATT	ATT	MT ATT	GB	GB	DEF	DEF	DEF MT	DEF	DEF MT	MT ATT	MT ATT	ATT	MT ATT	ATT
	Taille (cm)	188	180	178	185	176	181	180	174	179	182	173	181	185	185	194	170	178	168	174	180	178	188	178
	Pied fort	D	D	G	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D	G	D	D	D	D	D	D	D
CAPACITÉS	Attaque	34	62	48	48	55	63	61	68	68	77	77	28	33	43	37	67	55	55	66	64	78	76	71
	Défense	78	62	73	73	66	75	60	63	50	48	37	74	76	69	74	58	70	72	56	40	36	49	39
	Equilibre	71	75	69	77	69	75	70	70	74	74	67	71	77	75	80	60	68	77	61	64	66	83	68
	Physique	78	76	70	70	80	67	85	68	66	73	68	60	65	68	58	85	67	80	77	63	58	66	73
	Vitesse maximum	67	82	66	70	64	63	79	74	70	70	83	60	45	74	60	80	70	64	80	66	90	69	76
	Accélération	74	65	62	70	65	70	72	78	75	71	84	62	50	69	59	78	71	70	73	64	74	62	74
	Réaction	80	57	70	58	69	57	57	61	66	69	75	80	70	57	62	71	55	73	59	70	74	66	87
	Agilité	71	67	73	64	69	66	73	75	67	70	79	61	54	67	60	59	67	70	68	62	79	60	78
	Précision dribble	40	64	65	48	68	58	67	84	71	70	64	46	31	54	57	65	70	55	77	70	56	75	63
	Vitesse dribble	49	69	55	56	62	59	75	67	65	61	78	44	33	63	50	75	64	60	69	65	77	64	74
	Précision passe courte	50	48	68	48	71	59	67	68	83	67	57	44	33	55	60	64	65	54	57	74	57	70	58
	Vitesse passe courte	53	62	70	63	64	62	63	71	72	65	78	48	42	61	55	67	62	60	80	67	69	65	69
	Précision passe longue	57	59	80	59	69	58	69	82	74	59	65	54	39	52	52	70	74	59	65	71	63	68	58
	Vitesse passe longue	64	66	71	61	60	61	63	71	71	58	63	59	35	62	53	64	60	57	61	59	71	62	66
	Précision	33	47	63	45	70	57	54	62	77	80	69	38	35	55	44	56	60	59	56	69	57	70	84
	Puissance	66	76	70	67	62	83	86	71	67	69	76	60	60	64	50	61	61	64	73	83	65	63	71
	Technique de tir	71	63	69	62	60	66	68	65	59	70	64	54	64	67	57	56	62	59	71	64	63	68	66
	Précision coup franc	49	50	83	44	61	60	58	65	77	63	57	40	30	65	50	57	65	51	58	62	51	60	44
	Courbe	51	42	78	44	52	53	53	63	75	55	47	30	28	55	42	44	69	43	54	60	46	57	51
	Tête	53	67	59	59	63	65	59	52	61	77	78	40	36	55	72	50	62	65	56	52	66	74	66
	Détente	86	75	60	66	70	58	69	59	66	67	77	61	61	65	65	65	64	67	67	59	77	69	77
	Technique	54	54	67	59	71	64	61	63	82	68	75	40	38	59	59	62	80	58	65	70	58	75	57
	Agressivité	61	61	55	53	60	62	72	72	62	83	72	62	71	52	40	68	62	57	60	71	78	69	71
	Mental	67	69	64	66	61	66	65	66	69	54	69	58	60	65	69	58	61	89	67	57	67	54	70
	Technique gardien	75	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	67	72	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Jeu d'équipe	62	63	62	61	70	65	64	64	68	67	60	64	57	58	60	59	72	60	61	65	66	72	68
	Endurance	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	7	5	4	4	5	4	5	4
	Précision pied faible	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	6	5	4	5	4	5	4
	Fréquence pied faible	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	3	5	5	4	7	4	5	4
	Fréquence blessure	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B	A
CAPACITÉS SPÉCIALES	Dribble								★											★				
	Garder le ballon en dribble																							
	Placement																							
	Réflexe																					★		
	Leader									★														
	Passeur																							
	Buteur										★													★
	Buteur en 1 contre 1																						★	
	Pointe																							
	Lignes																							
	Tir au centre							★													★			
	Côté																★							
	Centre																							
	Tir pénalties																							
	Passe sans contrôle																							
	Extérieur									★														
	Marquage				★										★									
	Tacle glissé																		★					
	Couverture		★																					
	Défense ligne																							
	Gardien sur pénalty																							
	Gardien en 1 contre 1																							
	Touche longue															★								
FEINTES	Feinte de corps / Intérieur-extérieur								FC	FC	FC							FC		FC	FC		FC	
	Double contact																							
	Mouvements rares																							
ÉVALUATION	Vitesse		▼	▼	▼	▼	▼		▼	▼	▼				▼	▼		▼	▼		▼		▼	
	Endurance		▼	▼	▼	▼	▼		▼	▼	▼	▼			▼	▼		▼		▼	▼	▼	▼	▼
	Défense aérienne		▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼						▼	▼	▼	▼	▼					
	Défense					▼		▼	▼								▼	▼						
	Tacle		▼		▼	▼	▼	▼	▼						▼	▼	▼	▼	▲					
	Dribble		▼	▼	▼	▼	▼	▼		▼	▼	▼			▼	▼	▼	▼	▼		▼	▼	▼	▼
	Buteur					▼	▼	▼	▼	▼		▼								▼	▼	▼	▼	
	Meneur de jeu		▼		▼		▼	▼			▼	▼			▼	▼	▼		▼	▼		▼	▼	▼
	Coups de pied arrêtés																							
	Attaquant de pointe																							
	Deux pieds		▼		▼		▼	▼	▼	▼	▼	▼			▼		▼			▼		▼		▼

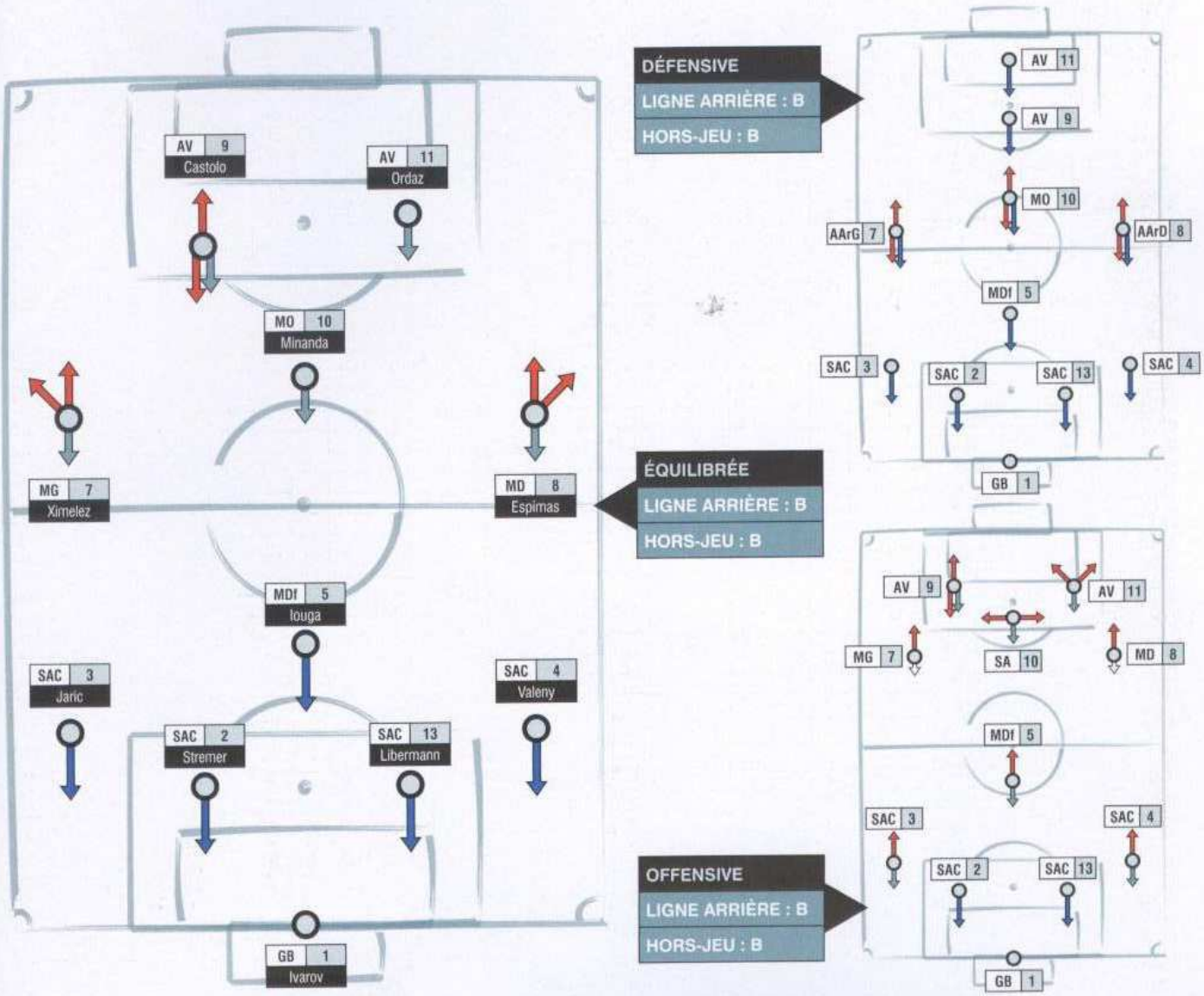
INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

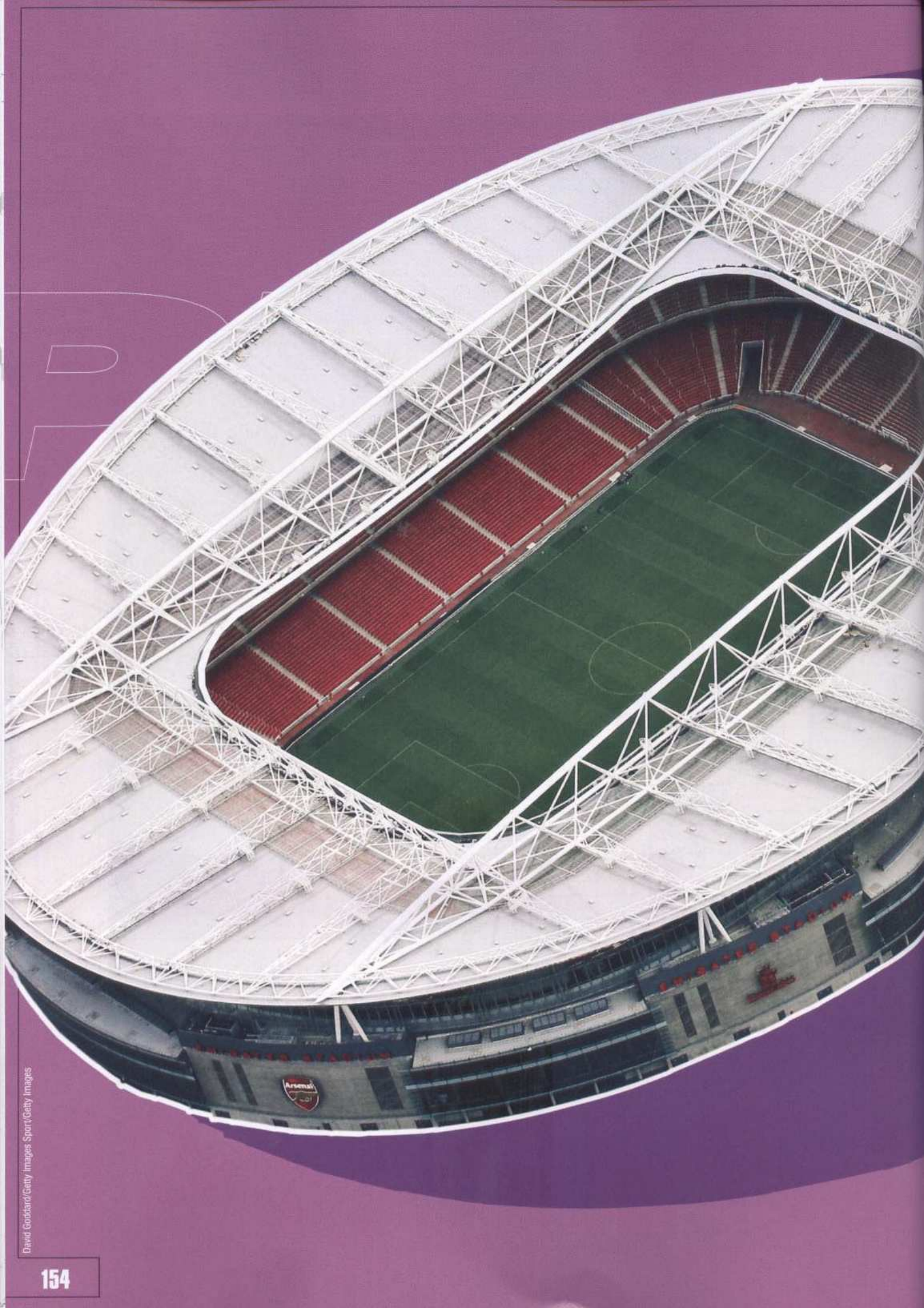
INTRODUCTION
SUPERSTARS DE PES 6
ÉQUIPES NATIONALES
ÉQUIPES DE CLUB
JOUEURS ORIGINAUX LM

FICHE DE L'ÉQUIPE

CONSEILS TACTIQUES

Faiblesse	Solution
L'équipe n'a pas de formation type.	Commencez par vous familiariser avec vos joueurs : étudiez leurs capacités de base et spéciales, les postes qu'ils sont susceptibles d'occuper, leur endurance... Chacun d'eux a ses qualités. En défense, Libermann et Stremmer sont solides grâce à leur bon niveau d'Equilibre. Au milieu, Espimas s'avère relativement résistant et Ximelez se montre assez vif, notamment dans ses dribbles. En attaque, Castolo jouit d'une certaine rapidité.
Les joueurs originaux de la Ligue des Masters ont des capacités très limitées.	Fixez-vous des priorités et vous améliorerez vos performances. Concentrez-vous d'abord sur l'organisation de l'équipe : attelez-vous à établir une base défensive solide en testant plusieurs formations, et au besoin en optant pour un schéma à quatre arrières centraux. Encaisser le moins de buts doit être votre souci principal, dans un premier temps.
Le faible Jeu d'équipe de cette formation l'empêche de construire des attaques élaborées.	Favorisez un jeu simple et efficace, sans fioritures. Avec une défense à quatre joueurs, n'hésitez pas à adopter le classique 4-4-2 « A-1 », un des schémas les plus équilibrés. Dans cette configuration, vous pouvez compter au milieu de terrain sur Ximelez et Espimas en latéraux et Minanda au centre, et en attaque sur le duo Castolo-Ordaz. Dans tous les cas, évitez les combinaisons spectaculaires : elles seraient vouées à l'échec. Appuyez-vous sur Minanda, le meilleur passeur de l'équipe, pour distribuer des passes en profondeur et de bonnes ouvertures aux ailiers.
La plupart des joueurs manquent d'endurance et n'arrivent pas à terminer les matchs.	Anticipez ! Faites jouer vos joueurs-clés seulement un match sur deux. Ne les alignez pas plusieurs fois d'affilée, ils risqueraient de se blesser. Lorsque vous menez au score, n'ayez pas honte de ralentir le jeu et d'arracher une courte victoire. En cas de nécessité, titularisez plus fréquemment vos joueurs ayant un meilleur Physique (comme Espimas, Ruskin ou Dodo) – par exemple, lorsque vous avez un match de coupe à disputer après un match de championnat.
L'équipe a peu d'atouts.	Raison de plus pour bien les exploiter ! Repérez les meilleurs éléments : Minanda ou Jaric pour les coups francs, Ximelez pour les corners (en raison de sa bonne Précision passe longue), Fouque ou Espimas pour les tirs à distance. Tenez compte du manque d'endurance de ces joueurs relativement doués. A titre d'exemple, Burchet est un joueur rapide mais qui ne tient pas plus de 45 minutes. Par conséquent, faites-le rentrer seulement en deuxième mi-temps afin qu'il ait plus d'impact sur l'adversaire, sa vitesse pouvant faire la différence en fin de match.
Certains joueurs sont sur le déclin.	Si vous avez activé la fonction d'évolution des joueurs, consultez leur fiche de suivi afin de connaître leur marge de progression. De jeunes talents tels que Jaric ou Ordaz ont un bon potentiel, il est donc souhaitable de les aligner régulièrement pour qu'ils gagnent de l'expérience rapidement. En revanche, tâchez de vendre les joueurs sur le déclin tels que Louga, Espimas et Huylens, et de leur trouver des remplaçants.





David Goddard/Getty Images Sport/Getty Images

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

PES-SHOP
MODE MODIFIER
GALERIE DES STADES
SPÉCIFICITÉS XBOX 360

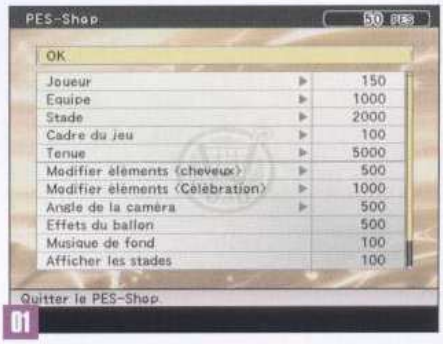
SUPPLÉMENTS

Ce chapitre énumère l'intégralité des bonus disponibles dans le PES-Shop, fournit de précieux conseils pour le mode Modifier, présente les nombreux stades modélisés dans PES 6, et enfin détaille les spécificités de la version Xbox 360 du jeu.

PES-SHOP

Les prouesses que vous réalisez sur le terrain vous rapportent régulièrement des points PES, une « monnaie » qui vous permet de débloquer divers bonus dans le PES-Shop (accessible dans le menu des Options – image 1).

Vous recevez 50 points PES à l'issue de chaque rencontre disputée, quelle que soit la nature de votre performance. Des sommes plus rondelettes vous sont attribuées lorsque vous remportez pour la première fois les compétitions répertoriées dans le tableau suivant. Tout éventuel triomphe ultérieur ne vous vaudra en revanche aucune récompense particulière.



01

Points PES : gains de compétition

COMPÉTITION	POINTS PES
Par match	50
Ligue des Masters : Ligue de D2	5 000
Ligue des Masters : Coupe de D2	2 000
Ligue des Masters : Ligue de D1	8 000
Ligue des Masters : Coupe de D1	3 000
Ligue des Masters : Championnat d'Europe	10 000
Ligue des Masters : Coupe des Masters européens	5 000
Serie A	3 000
Coupe Serie A	2 000
Eredivisie	3 000
Coupe Eredivisie	2 000
Liga Española	3 000
Coupe Liga Española	2 000
Ligue d'Angleterre	3 000
Coupe Ligue d'Angleterre	2 000
Ligue 1	3 000
Coupe de Ligue 1	2 000
Ligue Internationale	3 000
Coupe Ligue Internationale	2 000
Coupe Internationale	3 000
Coupe Européenne	1 500
Coupe Africaine	1 500
Coupe Américaine	1 500
Coupe Asie-Océanie	1 500
Coupe Konami	0
Coupe Reebok	2 000
Challenge international	5 000

JOUEUR

Coût : 150 points PES par joueur (24 000 au total)

Ce menu comprend 160 joueurs (image 2), dont certains bénéficient de capacités exceptionnelles. Vous êtes libre d'inscrire les individus que vous débloquez dans les clubs et équipes nationales de votre choix via le mode Modifier. Les joueurs que vous achetez avant de débuter une nouvelle campagne de Ligue des Masters apparaîtront dans cette dernière à condition que vous activiez l'option « Joueurs cachés/classiques ».

ÉQUIPE

Coût : 1 000 points PES par équipe (7 000 au total)

Ce menu vous permet d'acquérir jusqu'à sept équipes nationales dites « classiques » : Italie, Angleterre, Pays-Bas, Allemagne, France, Argentine et Brésil. Les joueurs qui les composent, le nec plus ultra de la base de données de PES 6, affichent pour certains des capacités proprement époustouflantes. Les membres des équipes que vous débloquez avant d'entamer une nouvelle campagne de Ligue des Masters apparaîtront dans cette dernière à condition que vous activiez l'option « Joueurs cachés/classiques ».

STADE

Coût : 2 000 points PES par enceinte (6 000 au total)

Ce menu contient trois nouveaux stades susceptibles d'accueillir les matchs d'Exhibition : « Club House » (qui abrite habituellement vos séances d'entraînement libre), Kusunoki-Mihama Stadium et Nangsoh Stadium.

CADRE DU JEU

Coût : 100 points PES par cadre (300 au total)

Trois nouveaux « cadres » (que vous pouvez ensuite sélectionner sur l'écran de réglages de l'environnement) vous sont proposés dans ce menu.

TENUE

Coût : 5 000 points PES par tenue (15 000 au total)

Malgré leur prix quasi-prohibitif, ces trois « tenues » pour le moins loufoques ont le mérite d'égayer les matchs amicaux (image 3). Après les avoir débloquées, vous pouvez les revêtir en appuyant sur la ***touche Start*** sur l'écran de sélection des maillots (faites votre choix avec ✥). Chaque costume étant identique pour tous les joueurs, inutile de dire que le match se transformera en cacophonie si vous vous amusez à sélectionner le même pour les deux équipes.

02

03

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

PES-SHOP
MODE MODIFIER
GALERIE DES STADES
SPÉCIFICITÉS XBOX 360

MODIFIER ÉLÉMENTS (CHEVEUX)

Coût : 500 points PES par élément (5 500 au total)

Alors que son nom laisse augurer une galerie de coupes de cheveux digne d'un catalogue de salon de coiffure, ce menu abrite en fait onze têtes de chien que vous pouvez attribuer à vos joueurs via le mode Modifier (image 4).

04

05

MODIFIER ÉLÉMENTS (CÉLÉBRATION)

Coût : 1 000 points PES par élément (3 000 au total)

Ce menu comporte trois nouvelles gestuelles par lesquelles les joueurs célèbrent leurs buts pour peu que vous les leur assigniez par l'intermédiaire du mode Modifier.

06

07

ANGLE DE LA CAMÉRA

Coût : 500 points PES par type (1 000 au total)

Il est possible de débloquer deux nouveaux types de caméra dans ce menu. Avec la **Vue d'oiseau** (image 5), vous assistez à l'action à partir d'une position surélevée au-dessus du terrain : cette perspective offre une vision incomparable des évènements se déroulant sur la pelouse, mais empêche en contrepartie de jauger correctement la hauteur des ballons aériens et nuit à la réalisation de certaines feintes ou des tacles glissés du fait de la petitesse des joueurs.

La caméra **Joueur** (image 6) vous offre une vue de l'action à la troisième personne, suivant de près le joueur que vous contrôlez. Cette perspective se révèle donc tout particulièrement adaptée quand le curseur est réglé sur les modes Fixer et Semi-Fixe (réglage accessible sur l'écran de configuration du joueur) ; avec les autres modes, les passages soudains d'un joueur à l'autre risqueraient fort de vous désorienter. Notez que cette caméra n'est pas disponible lors des parties à plusieurs.

08

EFFETS DU BALLON

Coût : 500 points PES

Ce bonus débloque sur l'écran de réglages de l'environnement l'option « Effet du ballon », grâce à laquelle une traînée multicolore suit le ballon lors des ralentis (image 7).

MUSIQUE DE FOND

Coût : 100 points PES

Ce bonus débloque l'option « Musique de fond » dans le Musée-PES. Sélectionnez-la pour écouter à loisir les différents thèmes musicaux de PES 6.

AFFICHER LES STADES

Coût : 100 points PES

Ce bonus débloque l'option « Afficher les stades » dans le Musée-PES. Lorsque vous la sélectionnez, une séquence vous présente un à un les différents stades de PES 6 (image 8). Vous pouvez manuellement passer au stade suivant et revenir au précédent en appuyant respectivement sur les ***touches Passe*** (ou ***Accélération***) et ***Changement de joueur***. Appuyez sur la ***touche Passe en profondeur*** pour retourner sur la page principale du menu.

VITESSE DE MATCH X2

Coût : 2 000 points PES

Ce bonus débloque l'option « Vitesse de jeu » dans le menu de pause. Le réglage « Vitesse x2 » auquel elle vous donne accès permet de terminer rapidement les rencontres sans intérêt, par exemple en Ligue des Masters.

COMPOSITION DE LA LM

Coût : 500 points PES

Lorsque vous débutez une nouvelle campagne de Ligue des Masters, cette option vous donne la possibilité de modifier la structure des quatre ligues d'élite (ainsi que celle de la Division 2), et accessoirement de commencer à jouer directement en première division.

POINTS DE DÉPART LM

Coût : 5 000 points PES

Ce bonus débloque l'option « Points de départ LM » sur l'écran de réglages de l'environnement de la Ligue des Masters. Cette fonction vous permet de fixer vous-même le budget initial de votre campagne, dans une fourchette allant de 1 500 à 50 000 P.

MODE MODIFIER

Le mode Modifier est si riche qu'il faudrait un guide entier pour décrire en détail toutes les options qu'il contient ! Faute de place suffisante (et d'intérêt, le fonctionnement des différents menus se passant d'explications superflues), seules deux applications particulièrement utiles vous sont présentées ici, à savoir le transfert de joueurs entre clubs et leur inscription dans les équipes nationales.

INSCRIRE LES JOUEURS DANS LES ÉQUIPES NATIONALES

1 : Sur l'écran principal, sélectionnez « Inscrire », puis « Equipes nationales ».

2 : Choisissez l'équipe que vous souhaitez modifier, puis le joueur à remplacer.

3 : Désignez son remplaçant dans la liste qui apparaît sur la droite de l'écran (image 1) et qui propose des joueurs de la même nationalité. Il va de soi qu'il est impossible de placer un chilien dans l'équipe de Finlande.

4 : Confirmez votre décision. Le changement effectué s'applique dans tous les modes de jeu, à l'exception du mode Réseau et des compétitions (coupes, championnats ou Ligue des Masters) en cours. Un joueur retiré d'une équipe nationale qui n'appartient à aucun club apparaîtra dans la liste « Non affiliés » en Ligue des Masters.

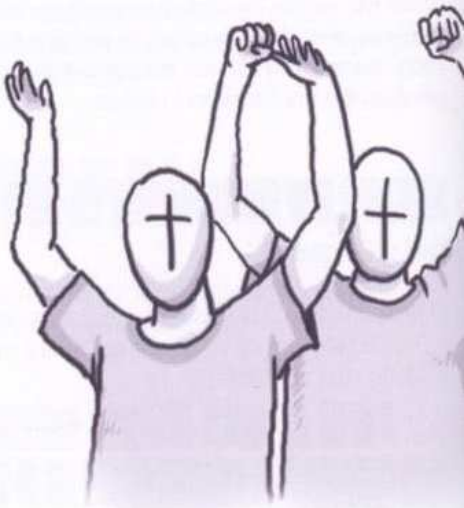
01

INSCRIRE LES JOUEURS DANS LES CLUBS

1 : Sur l'écran principal, sélectionnez « Clubs ».

2 : Choisissez le joueur auquel vous vous intéressez dans son équipe nationale, son club ou encore dans les listes « Joueur modifié » ou « Non affiliés » (menu Autre). Notez que, dans les listes des équipes nationales, vous ne pouvez pas sélectionner les joueurs sous contrat avec un club.

3 : Sélectionnez ensuite le club dans lequel vous souhaitez le transférer et appuyez sur la ***touche Passe*** pour confirmer : là encore, le changement portera sur toutes les nouvelles parties que vous débuterez dans un quelconque mode de jeu, à l'exception du mode Réseau. N'oubliez pas que les effectifs de chaque formation se limitent à 32 joueurs au maximum : si le club auquel vous destinez un nouvel arrivant est au complet, il faudra que vous lui retiriez un de ses membres pour valider l'opération.



RETIRER UN JOUEUR D'UN CLUB

1 : Sélectionnez « Clubs ».
2 : Désignez le joueur que vous voulez renvoyer de son équipe puis appuyez sur la ***touche Tir***. Selon que cet individu provient de la base de données de PES 6 ou de vos propres expérimentations, il retourne alors respectivement dans la liste « Non affiliés » ou « Joueur modifié ».

Créer des équipes originales

Si votre équipe favorite n'apparaît dans aucune des ligues du jeu, ne désespérez pas : le menu « Autres ligues C » comporte 18 équipes « vierges » (image 2), que vous êtes libre de composer à votre guise. Si vous jouez avec la version PlayStation 2 de PES 6, n'hésitez pas à utiliser un clavier USB : la saisie des données s'en trouvera considérablement facilitée (consultez la notice du jeu pour plus de détails).

02

GALERIE DES STADES

Certains joueurs de PES 6 possèdent un stade fétiche dans lequel ils n'ont jamais connu la défaite, ou à l'inverse une enceinte honnie qui ne leur réussit pas, que ce soit à cause de l'ombre des tribunes ou des motifs sur la pelouse qui nuisent (soi-disant) à la visibilité du jeu.

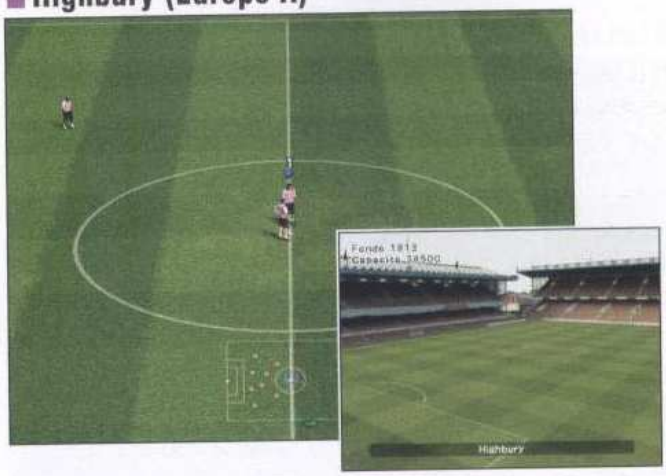
Pour remédier à ce problème (à l'exclusion des questions de mauvaise foi !), les pages suivantes vous présentent la totalité des enceintes modélisées dans Pro Evolution Soccer 6 afin de vous aider à déterminer celles qui sont dignes de vous accueillir les soirs de grand match.

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

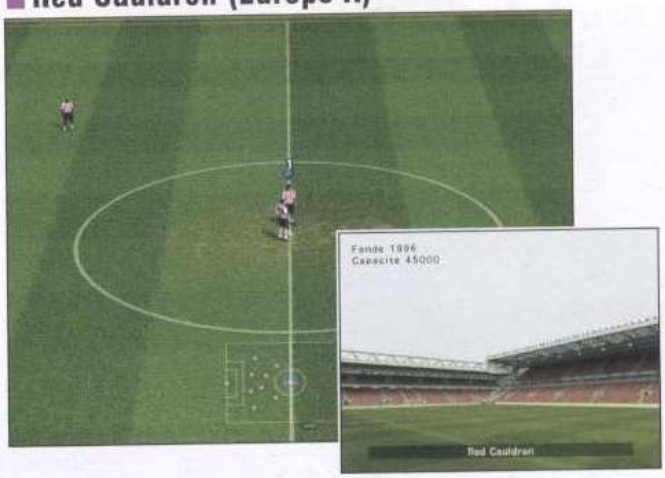
PES-SHOP
MODE MODIFIER
GALERIE DES STADES
SPÉCIFICITÉS XBOX 360

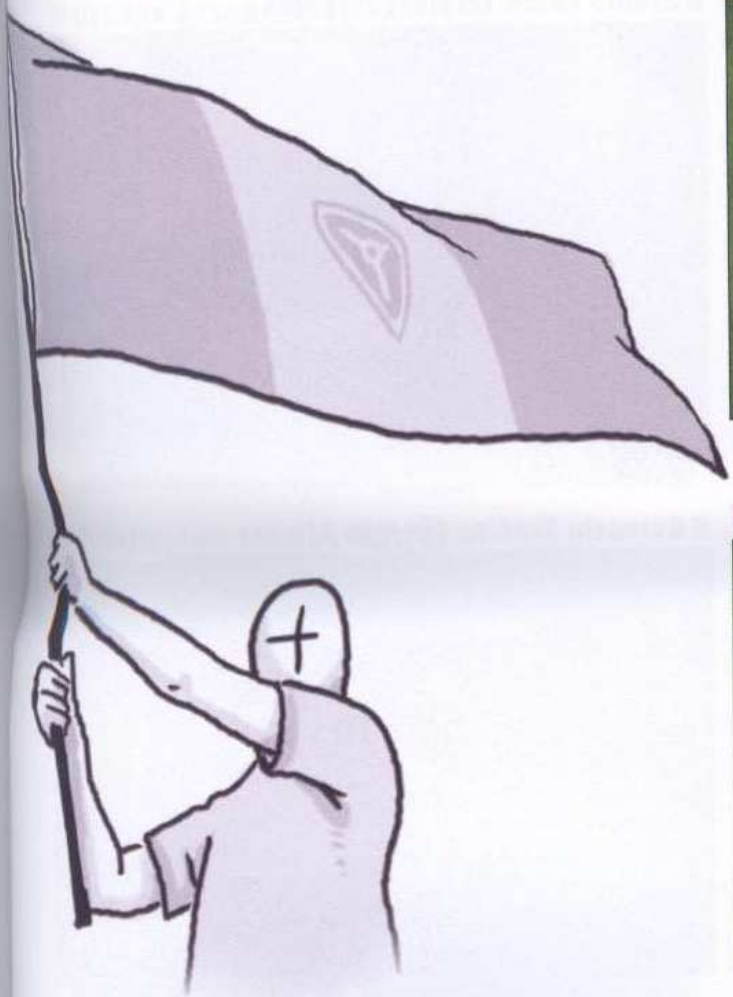
Old Trafford (Europe A)

Highbury (Europe A)



Red Cauldron (Europe A)

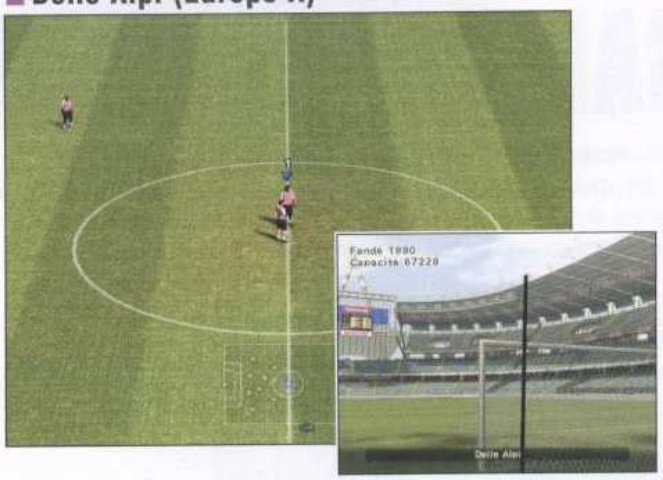




Magpie Park (Europe A)

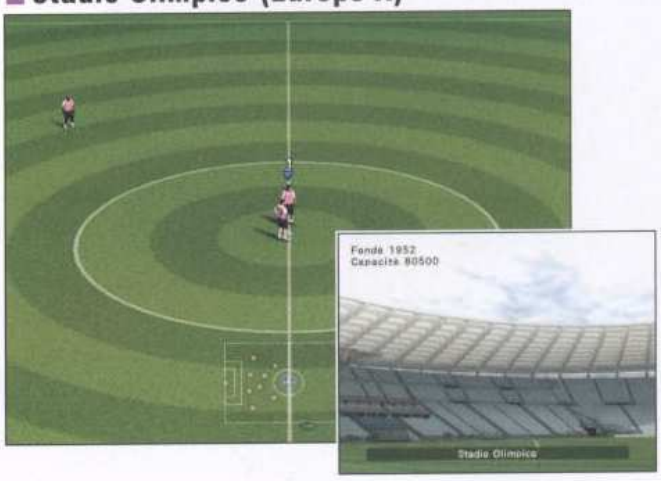
Stade Louis II (Europe A)

Delle Alpi (Europe A)



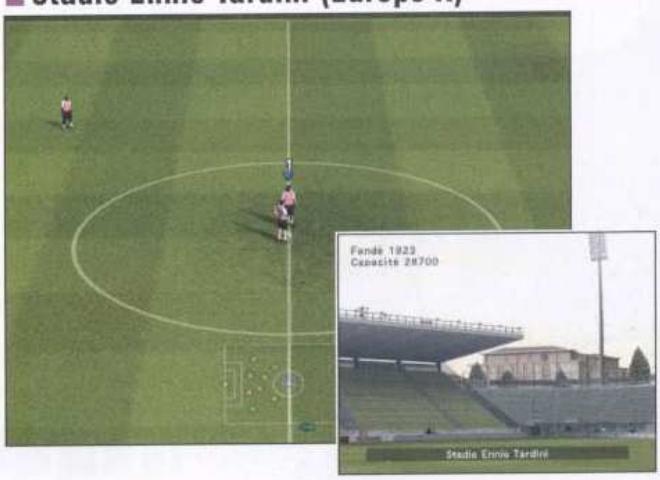
Lutecia Park (Europe A)

Stadio Olimpico (Europe A)



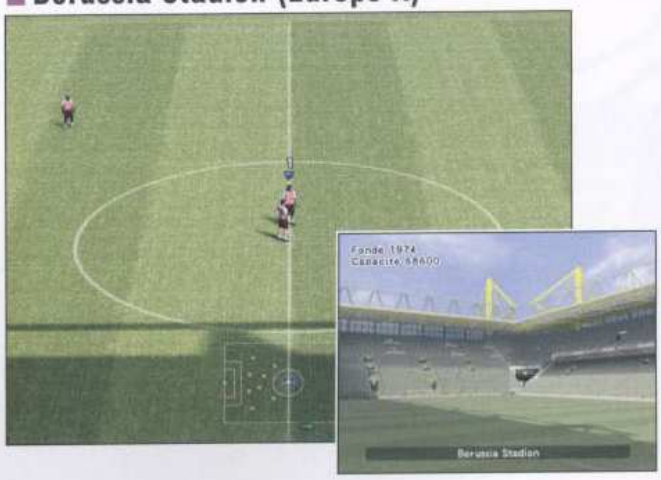
Massilia Stadium (Europe A)

Stadio Ennio Tardini (Europe A)

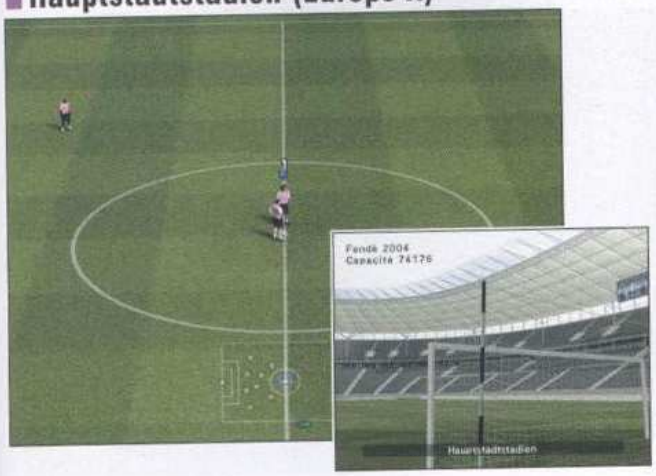


San Siro (Europe A)

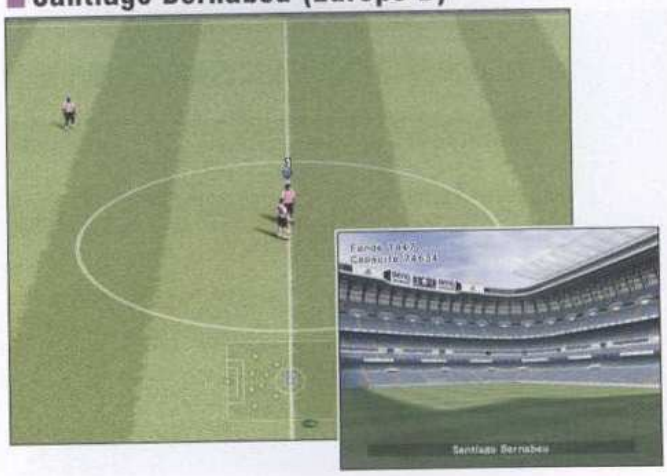
Borussia Stadion (Europe A)



Hauptstadtstadion (Europe A)



Santiago Bernabeu (Europe B)



Blautraum Stadion (Europe A)

Catalonia Stadium (Europe B)

Orange Arena (Europe A)

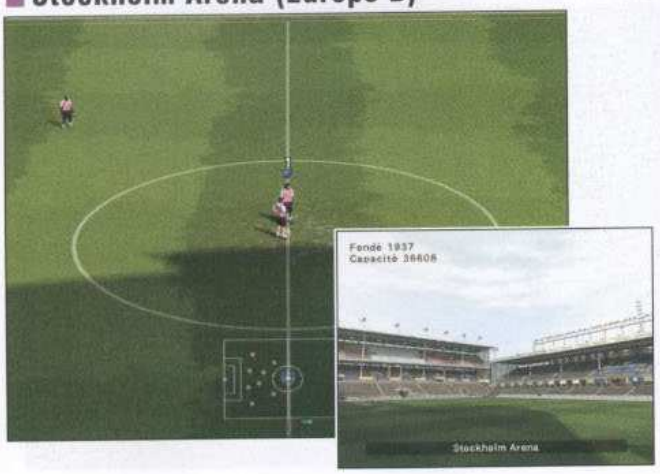
Riazor (Europe B)

Rotterdam Stadion (Europe A)

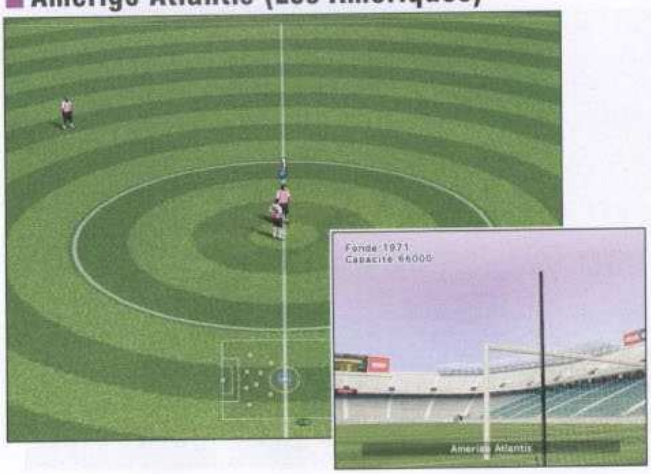
Estadio Palo (Europe B)

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX
PES-SHOP
MODE MODIFIER
GALERIE DES STADES
SPÉCIFICITÉS XBOX 360

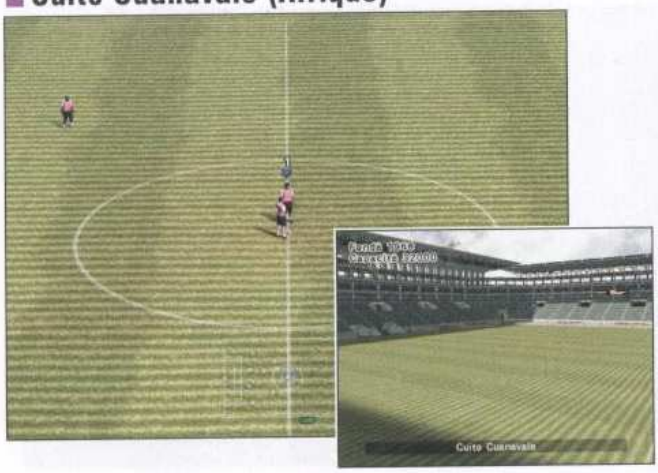
Stockholm Arena (Europe B)



Amerigo Atlantis (Les Amériques)

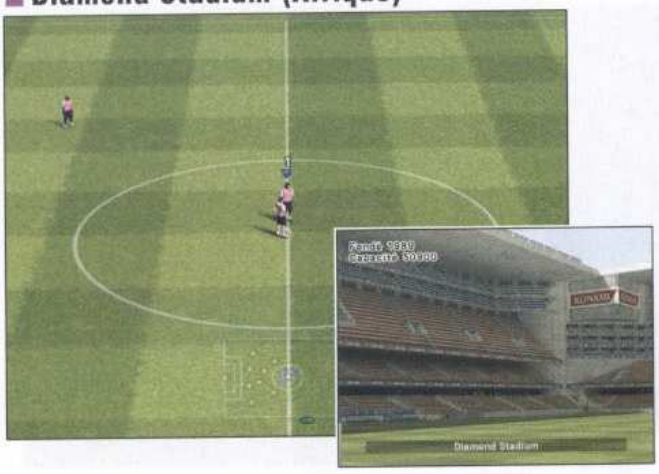


Cuito Cuanavale (Afrique)



Nakhon Ratchasima (Asie)

Diamond Stadium (Afrique)



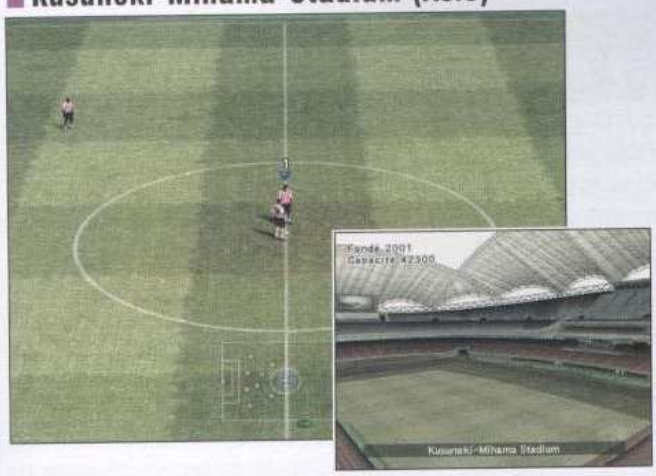
Nangsoh Stadium (Asie)*

Estadio Gran Chaco (Les Amériques)

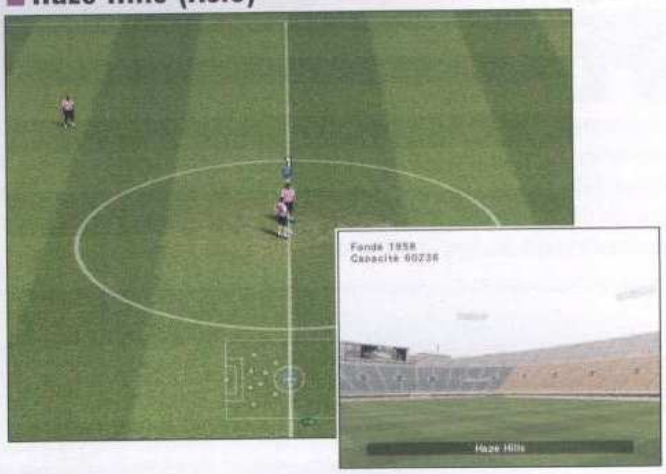
Kanji Dome (Asie)

*A débloquer dans le PES-Shop

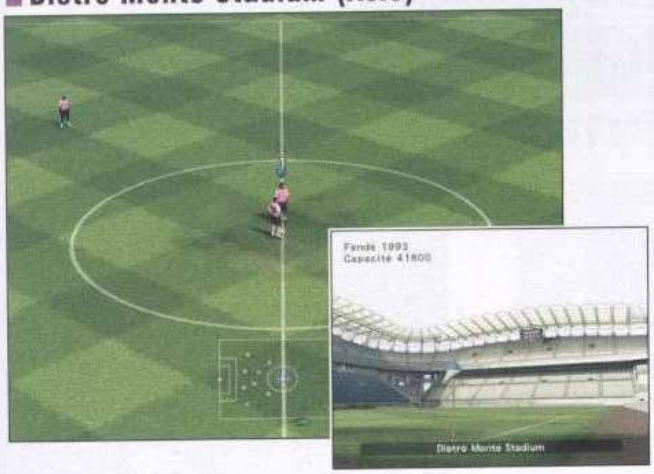
Kusunoki-Mihama-Stadium (Asie)*



Haze Hills (Asie)

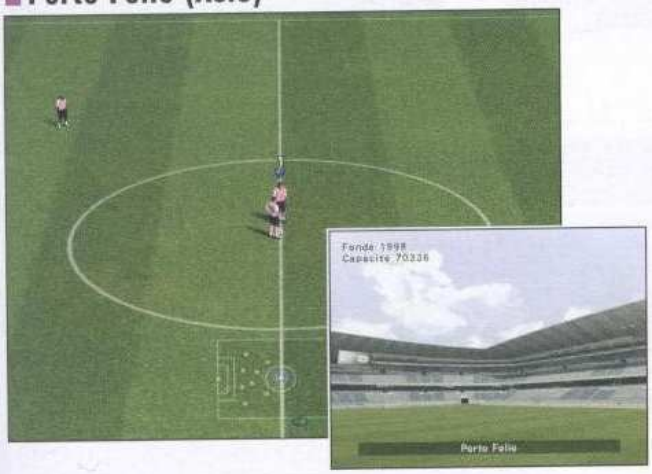


Dietro Monte Stadium (Asie)



Occhio Del Mar (Asie)

Porto Folio (Asie)



Ayare-Nakano-Stadium (Asie)

Queensland Park (Asie)

Club House (Divers)*

*A débloquer dans le PES-Shop

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

PES-SHOP
MODE MODIFIER
GALERIE DES STADES
SPÉCIFICITÉS XBOX 360

SPÉCIFICITÉS DE LA VERSION XBOX 360

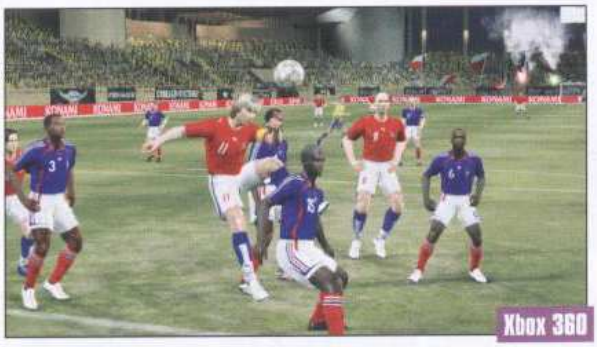
Semblable dans les grandes lignes aux versions PlayStation 2 et PC, la version Xbox 360 de Pro Evolution Soccer 6 diffère cependant un peu de ses sœurs, notamment en terme de structure des menus, et possède par ailleurs certaines fonctionnalités qui lui sont propres. Les quelques pages suivantes vous présentent toutes les spécificités de la version Xbox 360 de PES 6.

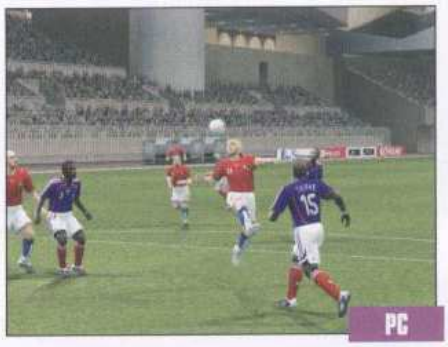
ERRATUM

Toutes les informations essentielles contenues dans ce livre – liste des commandes, mouvements, conseils, astuces et autres tactiques – valent pour les trois versions de PES 6. Ceci dit, les possesseurs de Xbox 360 rencontreront de temps à autre des références à des fonctionnalités qui n'apparaissent pas, ou pas de manière identique, dans leur jeu.

La raison en est simple : les versions PS2 et PC de PES 6 qui ont été prises en compte lors de l'écriture de ce guide (la majorité des joueurs possédant en effet l'un ou l'autre de ces supports), diffèrent sur certains aspects de leur homologue Xbox 360.

Faute de place et par souci de clarté, il paraissait difficile de décrire le cas échéant deux fois une même fonction. Néanmoins, les possesseurs de la Xbox 360 n'ont pas été oubliés pour autant : ils trouveront recensés dans le tableau ci-dessous tous les principaux éléments qui distinguent leur version de PES 6 des deux autres.





Particularités de la version Xbox 360

SPÉCIFICITÉ	NOTES
Menus	La version Xbox 360 propose une refonte générale de la structure des menus, dont certaines options ne correspondent pas à celles mentionnées dans le guide. La plupart de ces changements sont cependant aisément identifiables : le remplacement du terme « Vestiaire » (contenu dans le guide) par « Formation » (propre au jeu), par exemple, ne devrait pas prêter à trop de confusion.
Options	Le menu Options des versions PS2 et PC est divisé en deux sur Xbox 360 : le menu Données vous permet de charger et sauvegarder des données, alors que « Réglages système » vous donne accès aux autres options (Configuration des touches, Réglages du son...).
Ecran Configuration du joueur	Cet écran n'apparaît pas dans la version Xbox 360. Pour ajuster les options Vitesse du curseur et Curseur GB, rendez-vous dans le menu Réglages système ➡ Réglages du curseur.
Match commémoratif, Challenge International, Match à sélection aléatoire, Entraînement et Contrôles (dans le mode Entraînement)	Ces options présentées dans le chapitre Principes du jeu n'apparaissent pas dans la version Xbox 360.
Mode Modifier	Sur Xbox 360, vous ne pouvez pas transférer des joueurs entre clubs ou les inscrire dans des équipes nationales, et la sélection d'équipes « vierges » de la page « Autres ligues C » n'existe pas. Ignorez simplement les informations correspondantes qui apparaissent aux pages 13 et 158 du guide.
Réglages de formation	Cet écran est en grande partie identique à celui de la version PS2, à une exception près : sur Xbox 360, vous ne pouvez pas profiter d'une aide automatique pour configurer les réglages stratégiques, comme le mentionne brièvement la page 14.
Détails du match et Statistiques individuelles	Ces menus (accessibles à la mi-temps et à la fin du match), mentionnés page 15, n'apparaissent pas dans la version Xbox 360.
Réseau	Le mode Réseau est remplacé par l'option Xbox Live. Consultez le manuel du jeu pour plus de détails.
PES-Shop/Points PES	Le PES-Shop (et par conséquent les Points PES) présenté aux pages 156 et 157 n'existe pas. La version Xbox 360 abrite une série d'équipes classiques à débloquer (voir la section « Equipes bonus »). La caméra « Vue d'oiseau » et l'option « Composition de la LM » sont immédiatement disponibles.
Stades	La version Xbox 360 de PES 6 abrite huit stades au total. Six d'entre eux apparaissent dans la Galerie (Stade Louis II, Stadio Olimpico, San Siro, Santiago Bernabeu, Catalonia Stadium, Orange Arena), et deux lui sont exclusifs (voir page 165).
Mode de curseur « Fixer » et caméra « Joueur »	Ces deux options ne sont pas disponibles dans la version Xbox 360.
Ligue des Masters	Le processus de création d'une Ligue des Masters est différent selon que vous jouez sur PS2 ou Xbox 360 (voir à ce sujet la section suivante). Le menu de la Ligue des Masters a été remanié sur Xbox 360, mais contient au final les mêmes options que sur les autres supports.

CRÉATION D'UNE LIGUE DES MASTERS

Le processus de création d'une Ligue des Masters diffère sensiblement selon que vous jouez sur PS2 ou Xbox 360. Cette section, qui remplace celle qui se trouve aux pages 84 à 86 du guide, décrit étape par étape comment configurer une campagne de Ligue des Masters sur Xbox 360.

1 : Choisissez l'option « Joueurs standards en Ligue des Masters » (voir le chapitre Equipes et joueurs à la page 152), ou « Joueurs du mode Match » (prenez le contrôle de l'effectif de base de l'équipe).

2 : Sélectionnez votre équipe. Vous pouvez ensuite librement constituer les quatre ligues de D1 ainsi que celle de D2... une option qui est interdite aux joueurs PS2 et PC tant qu'ils n'ont pas débloqué le bonus adéquat !

3 : Procédez aux Réglages de l'environnement. Le tableau suivant vous décrit les options les plus importantes.

Options de la Ligue des Masters

OPTION	EXPLICATION
Niveau Ligue des Masters	Détermine la difficulté des négociations de transfert et le degré de fatigue que peuvent accumuler les joueurs. Ce réglage est modifiable lors de l'intersaison.
Développement du joueur	Selon que vous activez ou non cette option, les joueurs verront leurs capacités évoluer au fil du temps ou conserveront indéfiniment les mêmes caractéristiques.
Afficher la partie de la courbe de l'évolution future	Accessible uniquement si vous avez activé la progression des joueurs, cette option (automatiquement désactivée si le niveau de la Ligue des Masters est réglé sur « Très difficile ») vous permet d'afficher ou non leur évolution future sur leur courbe de développement.
Fréquence de transfert	Détermine le degré d'activité des clubs sur le marché des transferts.
Joueurs classiques	Conditionne l'apparition dans la Ligue des Masters des joueurs des équipes classiques préalablement débloquées.

ÉQUIPES BONUS

La version Xbox 360 de PES 6 compte sept équipes bonus à débloquer. Le tableau suivant dresse la liste des conditions à remplir pour obtenir chacune d'entre elles.

Équipes bonus

ÉQUIPE	CONDITION	NIVEAU DE DIFFICULTÉ
Classic England	Gagner la Coupe Reebok avec l'Angleterre	Débutant – Professionnel
Classic France	Gagner la Coupe Reebok avec la France	Débutant – Professionnel
Classic Germany	Gagner la Coupe Reebok avec l'Allemagne	Débutant – Professionnel
Classic Italy	Gagner la Coupe Reebok avec l'Italie	Débutant – Professionnel
Classic Netherlands	Gagner la Coupe Reebok avec les Pays-Bas	Débutant – Professionnel
Classic Argentina	Gagner la Coupe Reebok avec l'Argentine	Débutant – Professionnel
Classic Brazil	Gagner la Coupe Reebok avec le Brésil	Débutant – Professionnel

STADES EXCLUSIFS

Les deux enceintes suivantes n'apparaissent que dans la version Xbox 360 de Pro Evolution Soccer 6.

PERFORMANCES

Le tableau suivant récapitule les performances à réaliser sur la version Xbox 360 de PES 6, chacune accompagnée du nombre de points qu'elle rapporte. Si vous voulez atteindre la barre mythique des 1000 points, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Performances Xbox 360

	PERFORMANCE	CONDITION	SCORE DU JOUEUR
	Avoir gagné le championnat italien	Remporter la Serie A	40
	Avoir gagné le championnat néerlandais	Remporter la Eredivisie	40
	Avoir gagné le championnat espagnol	Remporter la Liga Española	40
	Avoir gagné le championnat français	Remporter la Ligue 1	40
	Avoir gagné le championnat anglais	Remporter la Ligue d'Angleterre	40
	Avoir gagné la Ligue Internationale	Remporter la Ligue Internationale	40
	Avoir gagné la Coupe Reebok	Remporter la Coupe Reebok	40
	Avoir gagné la Coupe Internationale	Remporter la Coupe Internationale	40
	Avoir gagné la Coupe Européenne	Remporter la Coupe Européenne	40
	Avoir gagné la Coupe Africaine	Remporter la Coupe Africaine	40
	Avoir gagné la Coupe Américaine	Remporter la Coupe Américaine	40
	Avoir gagné la Coupe Asie-Océanie	Remporter la Coupe Asie-Océanie	40
	Avoir gagné la Coupe Konami	Remporter la Coupe Konami	40
	Avoir gagné le championnat de D2 en Ligue des Masters	Remporter la D2 de la Ligue des Masters	40
	Avoir gagné la Coupe de D2 de la Ligue des Masters	Remporter la Coupe de D2 de la Ligue des Masters	40
	Avoir gagné le championnat de D1 en Ligue des Masters	Remporter la D1 de la Ligue des Masters	40
	Avoir gagné la Coupe de D1 de la Ligue des Masters	Remporter la Coupe de D1 de la Ligue des Masters	40
	Premier match en ligne	Participer à un premier match en ligne	20
	10 matchs en ligne	Participer à 10 matchs en ligne	10
	100 matchs en ligne	Participer à 100 matchs en ligne	100
	Avoir gagné 10 matchs en ligne	Gagner 10 matchs en ligne	20
	Avoir gagné 50 matchs en ligne	Gagner 50 matchs en ligne	50
	Avoir gagné 100 matchs en ligne	Gagner 100 matchs en ligne	120

INDEX

Les trois pages suivantes renferment la liste alphabétique de tous les termes importants utilisés dans le guide. Les entrées signalées par un astérisque (« * ») ne concernent que les versions PlayStation 2 et PC de PES6.

MOTS CLÉS	PAGES
A	
AC Milan	130
Accélération	23
Accélération (avec le ballon)	32
Accélération (capacité)	78
Accélération (utilisation)	33
Accélération diagonale avec passement de jambes	66
Accélération : pousser le ballon vers l'avant	32
Accélération : pousser le ballon vers l'avant en tournant	32
Achat de joueurs (Ligue des Masters)	92
Action précédente	40
Activer/désactiver les stratégies manuelles	56
Afficher la partie de la courbe d'évolution future (Ligue des Masters)	85
Afficher les stades*	157
Agilité (capacité)	78
Agressivité (capacité)	79
AI (ailier)	72
AL (arrière latéral)	72
Amorti orienté	65
Annuler un tir ou une passe	56
Appel de balle (passes)	37
Appel de balle (curseur fixe)	57
AR (arrière)	72
Arbitrage	57
Argentina (Argentine)	106
Arrêt brusque	32
Arrêt brusque avec orientation du corps vers le but adverse	32
Arrêter le ballon et s'orienter vers le but adverse	30
Arrêter le ballon et se tourner	29
Arrêter un pénalty	48
Arsenal	132
Astuces de transfert (Ligue des Masters)	94
Attaque (capacité)	78
Attaque centre (stratégie manuelle)	76
Attaque droite (stratégie manuelle)	76
Attaque gauche (stratégie manuelle)	76
Attaque opposée (stratégie manuelle)	76
Attitude défensive	74
Attitude offensive	74
Attributs et condition	78
Augmenter la précision des passes	38
AV (avant-centre)	72
Avantage (règle)	57
B	
Barcelona	136
Bases du dribble	31
Bayern München	134
Blessures	57
Brazil (Brésil)	108

MOTS CLÉS	PAGES
Buteur (capacité spéciale)	80
Buteur en 1 contre 1 (capacité spéciale)	80
C	
Cadre du jeu*	156
Capacités des joueurs	78, 79
Capacités spéciales	80
Centre (capacité spéciale)	80
Centre bas	40
Centre flottant	40
Centre haut	39
Centre manuel	40
Centre secret	63
Centre tendu	40
Centrer à l'aide de passes manuelles	41
Centres	39
Centres : mode passe longue	39
Challenge International (mode)*	13
Championnat d'Europe (Ligue des Masters)	87
Changement de joueur	23
Changements de stratégies	73
Changer de côté (stratégie manuelle)	76
Charge	67
Choisir une direction avec le gardien (pénalties)	48
Choisir une équipe	14
Choix du tireur de corners	44
Ciseau (diagramme)	43
Classement du club (Ligue des Masters)	92
Coller l'adversaire (stratégie manuelle)	76
Composition de la LM*	157
Condition et capacités	80, 81
Configuration d'origine de la manette PS2	11
Configuration d'origine de la manette Xbox 360	11
Configuration du joueur*	14
Connaître ses joueurs	33
Conseils d'expert : bases du dribble	33
Conseils d'expert : centres	40
Conseils d'expert : contrôle du ballon	30
Conseils d'expert : corners	44
Conseils d'expert : coups francs	45
Conseils d'expert : coups francs (défense)	46
Conseils d'expert : défense	25
Conseils d'expert : gardiens	28
Conseils d'expert : jeu sans le ballon	49
Conseils d'expert : passes	38
Conseils d'expert : tirs	42
Conseils d'expert : tirs au but	48
Contrats (Ligue des Masters)	93
Contre attaque (stratégie manuelle)	76
Contrôle « embarqué »	30
Contrôle du ballon	29
Contrôle du joueur quand le ballon est en l'air	49
Contrôle haut	29

MOTS CLÉS	PAGES
Contrôle lobé	66
Contrôle manuel du gardien	27
Contrôle orienté	29
Contrôler et décaler le ballon vers l'avant	29
Contrôles	10
Contrôles avec curseur fixe*	56
Convocations en équipes nationales (Ligue des Masters)	89
Corners	44
Corners (positions des joueurs)	44
Côté (capacité spéciale)	80
Coup de rein	65
Coup du sombrero	55
Coup franc rapide	45
Coupe (mode)	12
Coupe des Masters européens (Ligue des Masters)	87
Coups francs	45
Coups francs (astuces)	46
Coups francs : choix du tireur	45
Coups francs : la défense	46
Courbe (capacité)	78
Courses offensives	74
Couverture (capacité spéciale)	80
Création d'une Ligue des Masters (Xbox 360)	165
Création d'une Ligue des Masters*	84
Création de joueurs pour la Ligue des Masters*	86
Créer des équipes originales*	158
Créez une équipe personnalisée* (Ligue des Masters)	86
Crochet	51
Croix jaune (condition)	81
Croix rouge (condition)	81
Czech Republic (République tchèque)	110
D	
Déborder AC (stratégie manuelle)	76
Défendre sur coup franc	46
Défense	23
Défense (capacité)	78
Défense en ligne (capacité spéciale)	80
Dégagement (ballon dans les mains)	27
Dégagement court (ballon au sol)	28
Dégagement de la tête	25
Dégagement du pied	25
Dégagement long (ballon au sol)	28
Démarrage orienté	50
Demi-tour	50
Demi-tour à la Cruyff	53
Déroulement (Ligue des Masters)	87
Désactiver/activer le niveau offensif/défensif	56
Désactiver/activer les stratégies manuelles	56
Détente (capacité)	78
Développement des joueurs (Ligue des Masters)	85, 91, 92

MOTS CLÉS	PAGES
Dicter le rythme du jeu	33
Directions offensives	74
Double contact	52
Dribble (capacité spéciale)	80
Dribble alterné	65
Dribble latéral	31
Dribble lent 1	31
Dribble lent 2	31
Dribble simple	31
DVD (utilisation)	58
DVD bonus	5
E	
Effets du ballon*	157
Elastico	54
Endurance (capacité)	79
England (Angleterre)	112
Entraînement (chapitre)	16
Entraînement (Ligue des Masters)	90
Entraînement (mode)	12
Entraînement : arbitrage	57
Entraînement : bases du dribble	31
Entraînement : centres	39
Entraînement : contrôle du ballon	29
Entraînement : contrôles avec curseur fixe*	56
Entraînement : corners	44
Entraînement : coups francs	45
Entraînement : défense	23
Entraînement : feintes	50
Entraînement : gardiens	27
Entraînement : introduction	18
Entraînement : jeu sans le ballon	49
Entraînement : passes	34
Entraînement : remises en jeu	47
Entraînement : stratégies manuelles	56
Entraînement : tirs	41
Entraînement : tirs au but	48
Entraînement automatique (Ligue des Masters)	90
Equilibre (capacité)	78
Equipes bonus (Xbox 360)	165
Equipes classiques (Xbox 360)	165
Equipes et joueurs (chapitre)	100
Etoiles de transfert (Ligue des Masters)	92
Extérieur (capacité spéciale)	80
F	
Faire écran (attaque)	33
Faire écran (contrôle)	30
Faire sortir le gardien	27
Fatigue	81
Fatigue des joueurs (Ligue des Masters)	89
Faux départ	53
FC Barcelona	136
Feinte de corps	52
Feinte de départ 1	64
Feinte de départ 2	64
Feinte de départ 3	64
Feinte de frappe 1	54
Feinte de frappe 2	55
Feinte de Matthews	53
Feinte en V	51
Feinte rapide	53
Feintes	50

MOTS CLÉS	PAGES
Fixer (mode de curseur)*	23
Flèche bleue (condition)	81
Flèche grise (condition)	81
Flèche jaune (condition)	81
Flèche rouge (condition)	81
Flèches de condition	81
Formations	70, 71
Formations (astuces)	73, 74
Formations alternatives	73
Formations et tactiques (Ligue des Masters)	88
France	114
Frappe du bout du pied (diagramme)	43
Frappe glissée (diagramme)	43
Fréquence blessure (capacité)	79
Fréquence des transferts (Ligue des Masters)	85
Fréquence pied faible (capacité)	79
G	
Gains (Ligue des Masters)	87
Gains de compétition (Ligue des Masters)	87
Gains de compétition (points PES)*	156
Galerie des stades	159
Game Over (Ligue des Masters)	84
Garder le ballon en dribble (capacité spéciale)	80
Gardien de but	27
Gardien en 1 contre 1 (capacité spéciale)	80
Gardien sur pénalty (capacité spéciale)	80
Germany (Allemagne)	116
Gestion de l'équipe (Ligue des Masters)	88
Gestion de la fatigue	81
H	
Hors-jeu	57
Hors-jeu (réglage tactique)	77
Hors-jeu (stratégie manuelle)	76
I	
Icones de transfert (Ligue des Masters)	92
Index des mouvements	19
Index des mouvements secrets	62
Inscription de joueurs *	158
Inscrire les joueurs dans les clubs*	158
Instructions d'équipe	75
Instructions individuelles	74
Inter	138
Intérieur-extérieur	52
Introduction (chapitre)	4
Italy (Italie)	118
Ivory Coast (Côte d'Ivoire)	120
J	
Jeu d'équipe	38
Jeu d'équipe (capacité)	79
Jeu d'équipe (Ligue des Masters)	89
Jeu sans le ballon	49
Joueur (caméra)*	157
Joueurs cachés/classiques* (Ligue des Masters)	85, 94
Joueurs de talent (Ligue des Masters)	94
Joueurs originaux Ligue des Masters	152
Juventus	140
L	
La Ginola	67
LAC (libéro)	72
Laisser filer le ballon	50

MOTS CLÉS	PAGES
Laisser filer une balle en profondeur	63
Leader (capacité spéciale)	80
Libérer des joueurs (Ligue des Masters)	93
Ligne arrière (réglage tactique)	77
Lignes (capacité spéciale)	80
Ligue (mode)	12
Ligue des Masters (chapitre)	82
Ligue des Masters : les bases	84
Ligue des Masters : réglages de l'environnement*	84, 85
Lob enveloppé	55
Lob secret	63
London FC	142
M	
Manchester United	144
Manette PS2	10
Manette Xbox 360	10
Manuel (mode curseur)	23
Marquage	75
Marquage (capacité spéciale)	80
Marquage agressif	75
Marquage lâche	25
Marquage normal	75
Match (mode)	12
Match à sélection aléatoire*	13
Matchs amicaux d'intersaison (Ligue des Masters)	88
MC (milieu central)	72
MDF (milieu défensif)	72
Meilleur buteur (Ligue des Masters)	87
Meilleur joueur (Ligue des Masters)	87
Meilleur passeur (Ligue des Masters)	87
Mental (capacité)	79
Menu de pause	15
Menu mode	12
Menus (contrôles)	11
Merseyside Red	146
ML (milieu latéral)	72
MO (milieu offensif)	72
Mode passe longue : les centres	39
Modes de curseur	23
Modes passe longue	35
Modifier (mode)	13, 158*
Modifier éléments (célébration)*	157
Modifier éléments (cheveux)*	157
Mouvements cachés	63
Mouvements secrets (chapitre)	60
Mouvements secrets : mouvements cachés	63
Mouvements secrets : mouvements spéciaux	65
Mouvements secrets : mouvements Super Cancel	67
Mouvements spéciaux	65
Mouvements Super Cancel	67
Musique de fond*	157
N	
Netherlands (Pays-Bas)	122
Niveau de la Ligue des Masters	85, 94
Niveau offensif/défensif	75
Niveau offensif/défensif (corners)	44
Niveau offensif/défensif (réglage)	56
Non affiliés (Ligue des Masters)	93
O	
Olympique Lyonnais	148

INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS
SUPPLÉMENTS
INDEX

MOTS CLÉS	PAGES
Options	13
Options de la Ligue des Masters (Xbox 360)	165
Orientation du corps (tir)	42
Orienter la caméra*	57
P	
P (Ligue des Masters)	84
Paroles de pros	7
Particularités de la version Xbox 360	164
Pas de stratégie (stratégie manuelle)	76
Passe aérienne en profondeur	36
Passe courte	34
Passe courte « allongée »	34
Passe courte manuelle	37
Passe courte sans contrôle	34
Passe de la tête	34
Passe déguisée	66
Passe en profondeur	36
Passe en profondeur « allongée »	36
Passe en profondeur directe	36
Passe longue	35
Passe longue flottante	35
Passe longue manuelle	37
Passe longue manuelle flottante	38
Passe longue sans contrôle	36
Passe manuelle	39
Passe sans contrôle (capacité spéciale)	80
Passement de jambes	54
Passement de jambes multiple	66
Passement de jambes puis accélération	54
Passes	34
Passeur (capacité spéciale)	80
PC (contrôles)	11
Performances (Xbox 360)	166
PES-Shop*	156
Physique (capacité)	78
Pied fort	43
Piquer le ballon	55
Placement (capacité spéciale)	80
Plan stratégique A	73, 76
Plan stratégique B	73, 76
Pointe (capacité spéciale)	80
Points de départ LM*	85, 157
Points PES*	156
Portugal	124
Positions des joueurs	72
Postes des joueurs	72
Pousser le ballon en avant	55
Précision (capacité)	78
Précision coup franc (capacité)	78
Précision dribble (capacité)	78
Précision passe courte (capacité)	78
Précision passe longue (capacité)	78
Précision pied faible (capacité)	79
Premier match	14
Première touche de balle	30
Premiers pas	10
Présence physique	26
Pressing	25
Pressing double	24
Pressing/prise du ballon (automatique)	24
Pression physique	43

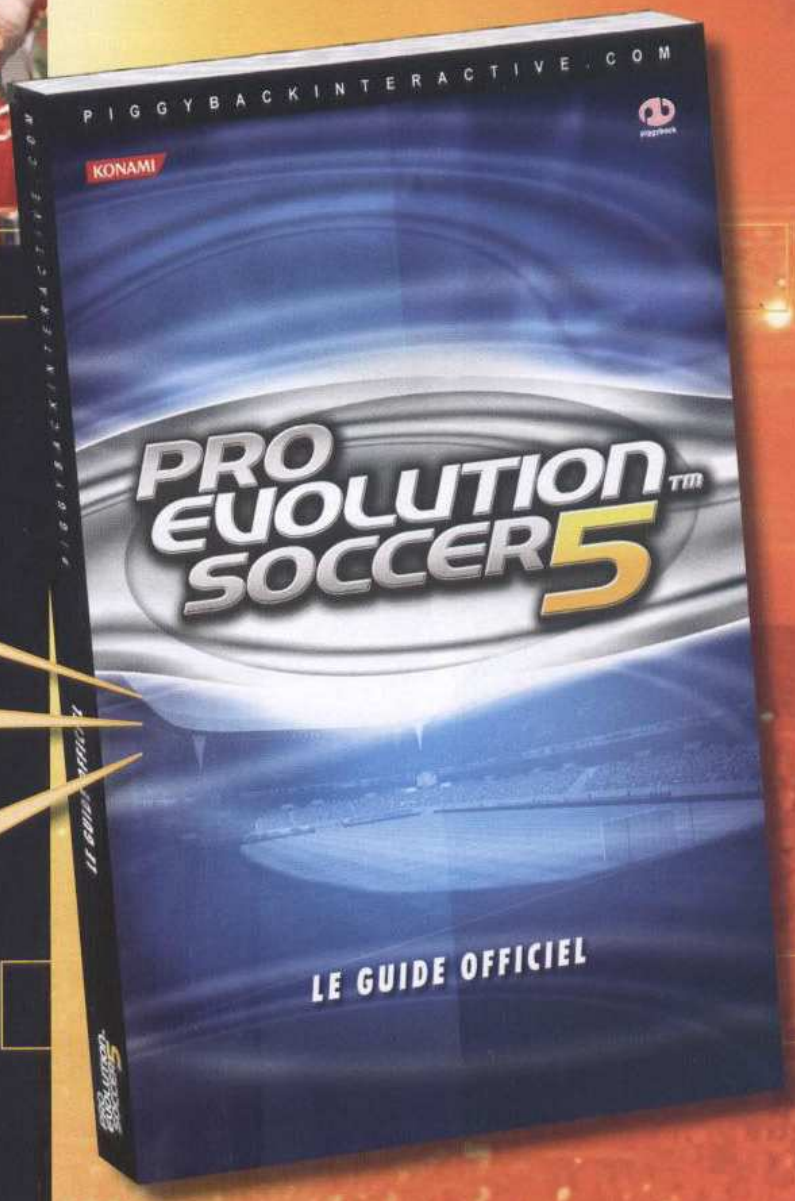
MOTS CLÉS	PAGES
Principes du jeu (chapitre)	8
Prise du ballon (manuelle)	24
Pro Evolution Soccer 6 : nouveautés	6
Protéger le ballon	33
Puissance (capacité)	78
Q	
Quart de tour	53
R	
Râteau	51
Réaction (capacité)	78
Real Madrid	150
Recrues (Ligue des Masters)	92
Réduire l'angle de tir	28
Réflexe (capacité spéciale)	80
Réglages de formation	14
Réglages de l'environnement	14
Règlement (Ligue des Masters)	88
Régler la condition physique (Ligue des Masters)	90
Régler le menu Entraînement (Ligue des Masters)	90
Régler le niveau offensif/défensif	56
Relâcher le ballon	28
Relance de la main	27
Remises en jeu	47
Renouvellement des contrats (Ligue des Masters)	93
Repos complet (Ligue des Masters)	91
Réseau (mode)*	13, 85
Retourné acrobatique (diagramme)	43
Rotation de l'effectif (Ligue des Masters)	88, 89
Roulette marseillaise	51
S	
SA (second attaquant)	72
SAC (défenseur central)	72
Saut de cabri	50
Score du joueur (Xbox 360)	166
Sélection des maillots (Ligue des Masters)*	86
Semi-Auto (mode curseur)	23
Semi-fixe (mode curseur)	23
Situations de jeu	58
Situations de un contre un	28
Spain (Espagne)	126
Spécificités de la version Xbox 360	164
Sprint diagonal	65
Sprinter pour récupérer le ballon	26
Stades exclusifs (Xbox 360)	165
Stratégie de l'équipe	77
Stratégies manuelles	73, 76
Stratégies manuelles (contrôle)	56
Super Cancel	49
Superstars de PES6	104
Suppléments (chapitre)	154
Sweden (Suède)	128
T	
Tacle glissé	24
Tacle glissé (capacité spéciale)	80
Tacles glissés	26
Tactiques de jeu (chapitre)	68
Talonnade	35
Talonnade (diagramme)	43
Technique (capacité)	78

MOTS CLÉS	PAGES
Technique de tir (capacité)	78
Technique gardien (capacité)	79
Temporisation	25
Tenue*	156
Tête (capacité)	78
Tête en arrière (diagramme)	43
Tête en extension (diagramme)	43
Tête plongeante (diagramme)	43
Têtes	38, 39
Têtes (diagramme)	43
Têtes et reprises	42
Têtes et reprises (diagrammes)	43
Tir	41
Tir « Rabona »	42
Tir au centre (capacité spéciale)	80
Tir enveloppé	41
Tir lobé 1	41
Tir lobé 2	42
Tir pénalties (capacité spéciale)	80
Tir secret	63
Tir secret (diagramme)	43
Tirer (pénalties)	48
Tirer un pénalty	48
Tirs	41
Tirs au but	48
Tirs contextuels	43
Tirs de corners	44
Touche courte	47
Touche courte manuelle	47
Touche en profondeur	47
Touche longue	47
Touche longue (capacité spéciale)	80
Touche longue manuelle	47
Transferts et négociations de contrat (Ligue des Masters)	92
Triple passement de jambes	54
U	
Une-deux	37
Une-deux piqué	37
Utilisation de la commande Super Cancel	49
Utilisation du DVD	5, 58
Utilisation du radar	38
V	
Vendre et libérer des joueurs (Ligue des Masters)	93
Viser (centres)	40
Viser (tirs)	42
Vitesse de match x2*	157
Vitesse dribble (capacité)	78
Vitesse maximum (capacité)	78
Vitesse passe courte (capacité)	78
Vitesse passe longue (capacité)	78
Volée (diagramme)	43
Vue d'oiseau (caméra)	157

PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

100% DES GUIDES COMPLETS À 100%

Les guides Piggyback... ou comment mettre tous les atouts dans son jeu !



« Les novices le compulseront méthodiquement et les aficionados en feront leur livre de chevet »
Libération (18/11/05)

« Indispensable pour devenir un pro de PES »
France football (13/12/05)

« Voilà de quoi parfaire la connaissance des plus expérimentés »
jeuxvideorama.com

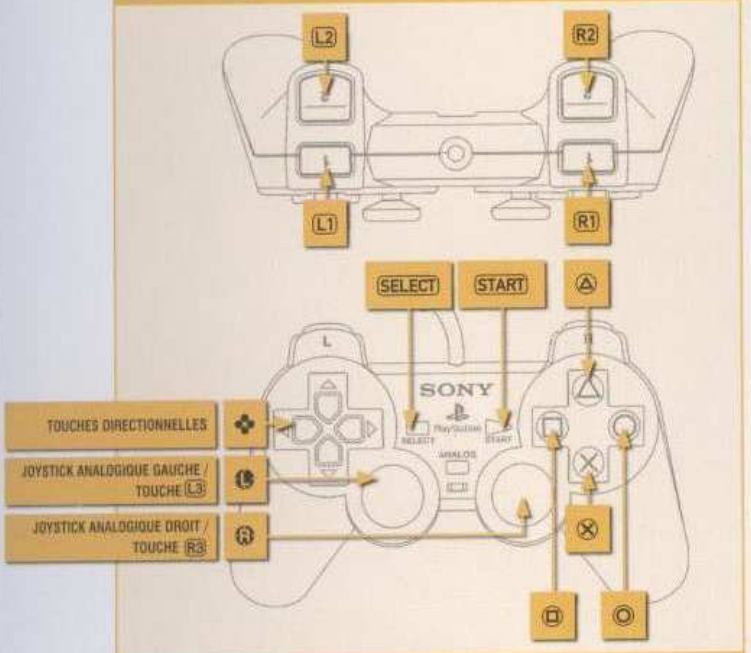
Téléchargez gratuitement des pages du guide sur le site www.piggybackinteractive.com

piggyback

Vladimir Rys Bongarts/Getty Images

LISTE DES COMMANDES ET DES ABRÉVIATIONS

MANETTE PS2

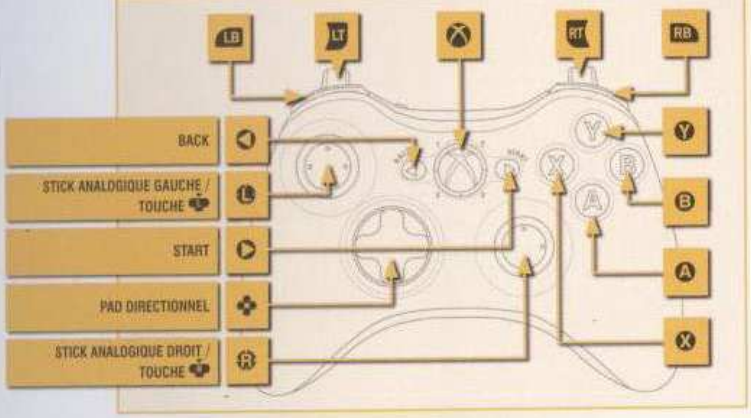


MANETTE PLAYSTATION 2

AVEC LE BALLON	
✥	Déplacement
L	Déplacement
R	Feintes et passe manuelle (avec R3)
⊗	Passe courte, tête
□	Tir, tête
○	Passe longue, centre
△	Passe en profondeur
L1	Changement de joueur
R1	Accélération
L2	Stratégie
R2	Dribble lent et commandes spéciales
R3	Passe manuelle (avec R)
START	Menu de pause

SANS LE BALLON	
✥	Déplacement
L	Déplacement
⊗	Pressing / Prise du ballon
□	Pressing double
○	Tacle glissé
△	Sortie du gardien
L1	Changement de joueur
R1	Accélération
L2	Stratégie
R2	Commandes spéciales
START	Menu de pause

MANETTE XBOX 360



MANETTE XBOX 360

AVEC LE BALLON	
✥	Déplacement
L	Déplacement
R	Feintes et passe manuelle (avec R)
A	Passe courte, tête
X	Tir, tête
B	Passe longue, centre
Y	Passe en profondeur
LB	Changement de joueur
RB	Accélération
LT	Stratégie
RT	Dribble lent et commandes spéciales
R	Passe manuelle
▷	Menu de pause

SANS LE BALLON	
✥	Déplacement
L	Déplacement
A	Pressing / Prise du ballon
X	Pressing double
B	Tacle glissé
Y	Sortie du gardien
LB	Changement de joueur
RB	Accélération
LT	Stratégie
RT	Commandes spéciales
▷	Menu de pause

FEINTES SPÉCIALES ET POSITIONS

ABRÉVIATION*	SIGNIFICATION
FC	Feinte de corps
DC	Double contact
IE	Intérieur-extérieur
1/2	Demi-tour à la Cruyff
1/4	Quart de tour
LE	Lob enveloppé
EL	Elastico
GB	Gardien de but
DEF	Défenseur
MT	Milieu de terrain
ATT	Attaquant

*Les abréviations sont utilisées dans le chapitre « Stratégies et poussins » qui débute à la page 150.

CORRESPONDANCE DES TOUCHES

Ce guide se réfère ponctuellement aux touches en toutes lettres (plutôt qu'avec les symboles des boutons des manettes PS2 ou Xbox 360), sous une appellation générale, afin que les commandes décrites soient compréhensibles par tous les joueurs, quelle que soit la plate-forme qu'ils utilisent. Le tableau suivant présente la correspondance entre ces noms de touches.

PLAYSTATION 2	XBOX 360	CORRESPONDANCE
✥	✥	✥
L	L	L
R	R	R
R3	R	*Touche Passe manuelle*
⊗	A	*Touche Passe*
□	X	*Touche Tir*
○	B	*Touche Passe longue*
△	Y	*Touche Passe en profondeur*
L1	LB	*Touche Changement de joueur*
R1	RB	*Touche Accélération*
L2	LT	*Touche Stratégie*
R2	RT	*Touche Commandes spéciales*
START	▷	*Touche Start*

POSTES DES JOUEURS

ABRÉVIATION	SIGNIFICATION
GB	Gardien de but
LAC	Libéro
SAC	Défenseur central
AR	Arrière
AG	Arrière gauche
AD	Arrière droit
AL	Arrière latéral
AArG	Ailier arrière gauche
AArD	Ailier arrière droit
MDf	Milieu défensif
MC	Milieu central
ML	Milieu latéral
MG	Milieu gauche
MD	Milieu droit
MO	Milieu offensif
SA	Second attaquant
AI	Ailier
AAtG	Ailier attaquant gauche
AAtD	Ailier attaquant droit
AV	Avant-centre

CRÉDITS

**Pro Evolution Soccer 6™ est une production de Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
Produit par Shingo « Seabass » Takatsuka.**

« Le Guide Officiel des Pros » de Pro Evolution Soccer 6™ est une coproduction de Piggyback Interactive Limited et Konami Digital Entertainment GmbH.

« Le Guide Officiel des Pros » de Pro Evolution Soccer 6™ est publié par Konami Digital Entertainment GmbH.

Konami Digital Entertainment GmbH	
Président :	Kunio Neo
Responsable des produits à l'échelle européenne :	Hans-Joachim Amann

Konami Digital Entertainment Co., Ltd.	
Chef de produits senior à l'échelle internationale :	Aki Saito
Chef de produits à l'échelle internationale :	Ippei Nio
Conseiller exclusif :	Shingo « Seabass » Takatsuka

Piggyback Interactive Limited	
Directeurs de publication :	Louie Beatty, Vincent Pargney
Rédacteur en chef :	Matthias Loges
Auteurs :	James Price, Nicolas « KAiWAi » Decerf, Mahmoud « brak2K » Gassama
Responsable de production :	Nathali Schrader
Contrôle qualité et soutien éditorial :	Ben Chard, Carsten Ostermann, Mai Ikuzawa, Simone Ulrich, Hirofumi Yamada
Webmaster :	Carsten Ostermann

Conception du DVD :	Christian Weikert (pinkman.de)
Enregistrement des séquences vidéo :	Nicolas « KAiWAi » Decerf

Directeur artistique :	Martin C. Schneider (Glorienschein)
Mise en page :	Katrin Fraschka, Jeanette Killmann, Cathrin Queins, Alexandre Tchobankov
Illustrations :	Nicolas « KAiWAi » Decerf

Version française	
Rédaction :	Mathieu Daujam, Claude-Olivier Eliçabe, Pierre-Yves Thieffine

Version allemande	
Rédaction :	Klaus-Dieter Hartwig, Alexander Bohn
Relecture :	Barbara Bode

Version anglaise	
Relecture :	Maura Sutton

Version italienne	
Rédaction :	Synthesis International srl
Supervision :	Emanuele Scichilone

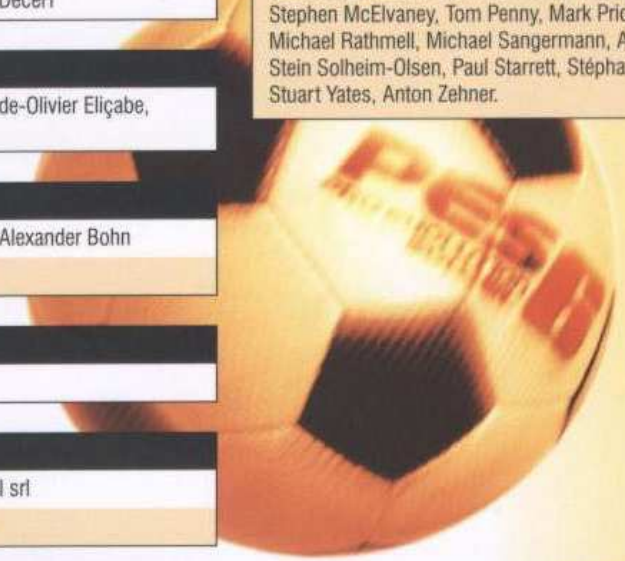
Version espagnole	
Rédaction :	Synthesis Iberia SL
Supervision :	Mauro Bossetti

Remerciements à :

Dominique « Boillzz » Poisson, Jérémy « Droodie » Vidal, Yassin « Jinxy » Koroglu, Alex « Mächtle » Schäfer, Arnaud « Nonomel » Patient, Giacomo « Pollitelli » Pollicino, Bruce « Spank » Grannec, Dennis « wiDe » Winkler, Thomas Altemeier, Babel Media Ltd, Bianca Bagull, Antoine Bailly, Heinz Booleke, Markus Bösebeck, Simon Byron, Andreas David, Nadine Fieze, Tobias Giesener, Cathy Gue, Jean Gréban, Henriëtte van Herk, Rishi Kartaram, Anskje Kirschner, Svetlana Lührig, Lars Marquardt, Claus Oldenburg, Géraldine Saint-Louis, Klaus Schendler, Jean-Marcel Sommer, Franco Sportaiuolo, Frank Thies, Andre van der Meer, Michael Yauch, Nicolas Dyan et Eric Bourges.

Modérateurs à PIGGYBACKINTERACTIVE.COM :

Stéphane Bernard, Peter Buhse, Ennis Cheyne, Mark Chitty, Claire Creuzet, Tobias Epping, Jean-Charles Franck, Carl Harries, Eric Huet, Nick Hummerstone, Detlef Janzen, Marco Kleis, Federico Lamberti, Lionel Leboube, Thomas Leprich, Stephen McElvaney, Tom Penny, Mark Prichard, Antoine Pruneaux, Michael Rathmell, Michael Sangermann, Alexander Schiller, Stein Solheim-Olsen, Paul Starrett, Stéphane Ully, Petra van der Bijl, Stuart Yates, Anton Zehner.



adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino Officially licensed by FFA © Football Australia 2005™ Officially licensed by Czech National Football Association © The Football Association Ltd 2006. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF Officially licensed by FIGC and AIC © 1996 JFA © 2002 JFA.MAX © 2001 Korea Football Association Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 06/07 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP Official Licensed Product of A.C. Milan The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2006 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. Produced under licence from Manchester United Merchandising

LA RÉFÉRENCE ABSOLU

Le Guide Officiel des Pros de PES 6 a été élaboré en collaboration avec quelques-uns des joueurs les plus talentueux de la communauté PES. Réalisé avec le soutien de l'équipe de développement de PES 6 au Japon, il met à votre portée toutes les meilleures techniques, des plus simples aux plus pointues, en s'appuyant sur une multitude de schémas, diagrammes et tableaux qui garantissent la clarté des informations. Véritable concentré de science du ballon rond qui s'assimile instinctivement, le guide est en plus enrichi d'un DVD bonus exclusif...

Les clés de la Ligue des Masters
Tout ce que vous devez savoir sur la ligue des Masters : la gestion de l'équipe, le développement des joueurs, et la liste de toutes les recrues de choix.

Mouvements secrets
Découvrez dans un chapitre dédié les feintes et techniques secrètes utilisées par les joueurs professionnels de PES.

L'essence du jeu
Percez les mystères des fondements mêmes de PES 6 : les tactiques de jeu les plus efficaces, les flèches de condition, les capacités des joueurs, leur forme physique, le jeu d'équipe et bien plus encore.

Manuel d'entraînement complètement remanié
Appropriez-vous la totalité des mouvements du jeu à l'aide de nombreux tableaux, illustrations et captures d'écran.

Guide des équipes et joueurs
Multipliez vos chances de victoire en consultant en un clin d'œil une liste de formations recommandées, des conseils tactiques de haut niveau et les statistiques des joueurs passées au peigne fin.

DVD bonus
Visionnez des séquences détaillées de plus de 150 mouvements ; le DVD propose également une interview exclusive de Seabass, le créateur de la série PES.

Ce guide a été conçu pour les versions PlayStation®2, Xbox 360™ et PC de Pro Evolution Soccer 6™, et précise les commandes du jeu pour les trois formats.

adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Futbol Argentino. Officially licensed by FFA © Football Australia 2005™. Officially licensed by Czech National Football Association. © The Football Association Ltd 2006. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF. Officially licensed by FIGC and AIC. © 1996 JFA. © 2002 JFA.MAX. © 2001 Korea Football Association. Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Producto oficial licenciado RFEF. © 2002 Ligue de Football Professionnel ®. Officially licensed by Eredivisie CV. Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 06/07 Primera y o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Official Licensed Product of A.C. Milan. The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2006 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. Produced under licence from Manchester United Merchandising Ltd. Crest © 1997 MU Ltd. Imagery © MU Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

KONAMI
piggyback
Prix : €14,99
3+ www.pegi.info
ISBN: 1-903511-96-8
9 781903 511961